LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

26

BALADA GAMORREANA
Módulo Star Wars

REVISTAS



¿Todavía no has jugado a ASL? • Lexicón de Paranoia

BIMESTRAL • 300 Pta.

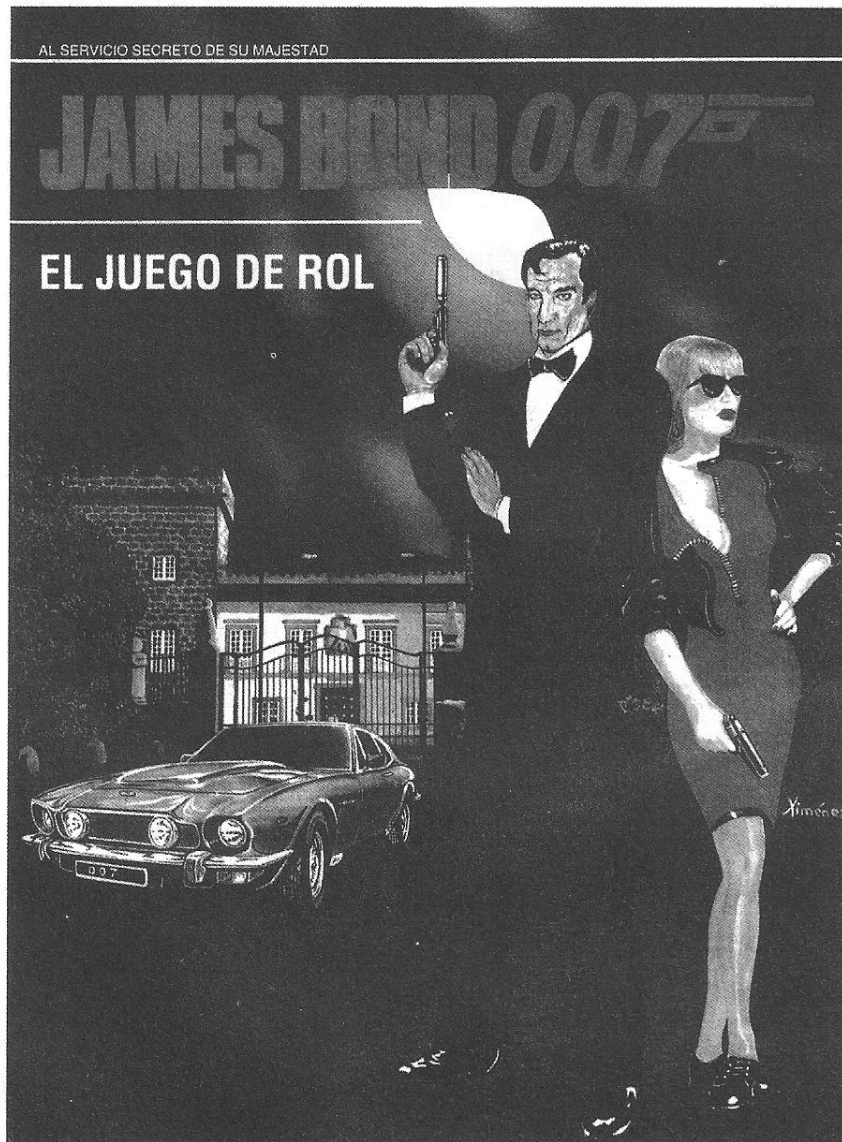
RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



JAMES BOND 007
EL JUEGO DE ROL





007 tiene la peligrosa misión "Operación rol" consiste en introducirse en un nuevo mundo lúdico. La reunión con M, es en...

SUMARIO

Lider 26
Noviembre 1991

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Maquetación:
Ricardo Batista
Portada:
Eduardo García Segura
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández
Colaboradores:
Jesús Mª. Cortés Meoqui, Alfonso Molina, Alejo Cuervo, David Revetllat i Barba, Ricard Ibánez, Sergi A. Milímelis, Pepe L. Jara, Agamenón, Luís Fernando Giménez, José Eulogio Payán, David ben Judas
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorero–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretario–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–.
Composición y maqueta:
Edilínia, S.L.
Sant Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Ll.
Publicidad:
Joaquima Díaz
Suscripciones:
Xènia Capilla
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-33.472-1991
Tirada:
6.000 ejemplares
Nº. de suscriptores:
1395

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte las opiniones de sus colaboraciones. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

Cambios en Alicante

Un nuevo club ha nacido en la localidad alicantina, se trata de *Masabakes*. El club está centrado en el rol (Aquelarre, La Llamada de Cthulhu, Paranoia, Traveller, James Bond 007, Warhammer 40000, MERP, RQ, etc) pero también tiene deseos de llevar adelante otros juegos, concretamente una macro-liga de Blood Bowl. En su carta invitan a todos los aficionados de Alicante a figurar como socios del club. Para ponerse en contacto llamad a los siguientes teléfonos: 5122863, 5126077, 5123036 y 5229060, con el prefijo (96). La parte negativa de la noticia es que el nacimiento de este club viene marcado por la disolución de el *Poney Pisador*, otro club alicantino en el que estaban jugando los fundadores de *Masabakes*. Por lo visto problemas internos han empujado a tomar esta triste decisión.

Club Camelot en Huelva

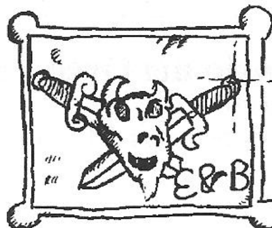
Este grupo de amigos con edades comprendidas entre los 16 y los 24 han decidido formar un club de rol en Huelva para poder disfrutar de su afición a juegos como La Llamada de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Stormbringer y RQ (sus favoritos). Entre otras, sus ideas son fundar su propio fanzine, intercambiar módulos o ideas con otros clubs de España y jugar mucho. Respecto a lo de colaborar en la revista sólo os podemos decir que enviéis vuestros módulos favoritos o ayudas, no prometemos nada por cuestiones de espacio pero siempre puede ser que descubramos un buen filón. Si deseáis contactar con este club escribid a: José Manuel Silio Gómez, c/ Antonio Rengel 19, 2º C. 21002 Huelva.

Club Doom Law de Madrid

Este grupo de aficionados madrileños centran su atención en juegos como La Llamada de Cthulhu, D&D, AD&D, El Señor de los Anillos, Principe Valiente, Sar Wars, Rolemaster y Ninjas & Superspies. Para ponerse en contacto con ellos llamad a Pablo al teléfono 5531158 o a Ignacio al 5544491, los dos de Madrid.



Espada & Brujería de Huelva



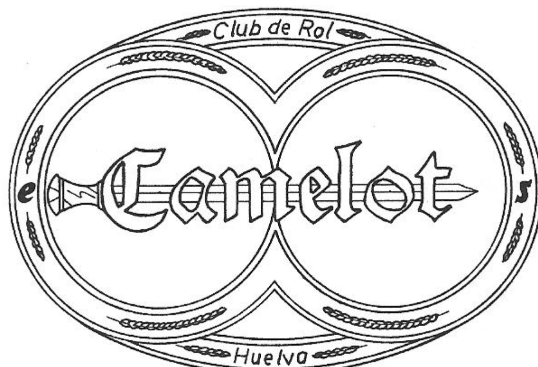
El anterior club de Huelva que nos escribía tenía la duda de si eran los únicos de la ciudad. Pues ya veis, no. *E & B* es un club dedicado a los juegos de rol e informáticos. Si tienes entre 13 y 17 años puedes ponerte en contacto en la siguiente dirección: Miguel Angel Mulet, C/ Virgen de Guadalupe 10, 2º izda. 21006 Huelva. Tel: (955) 227660.

Error en el LIDER 24

Nos ha llegado una carta del *Klub Kaos* llamándonos la atención sobre una serie de errores que aparecieron en esta sección en el número 24. Antes de nada queremos pedir perdón a este club y a los lectores y agradecer que nos corrijáis cuando metemos la pata. En el artículo *Mucho rol en Algorta* nombramos al *Club Itxartu Taldea* como una organización dedicada al rol cuando en realidad se trata de una agrupación de gente unidas por su ideología política que cedió el local además de por otros motivos para dar a conocer el nombre de su partido. En segundo lugar el *Klub Kaos* es de Sestao y no de Baracaldo como aparece en el citado artículo. Por último hay que señalar que las Segundas Jornadas de las que se hablaba en la noticia no han llegado ha celebrarse. En este punto tenemos una mínima disculpa ya que por falta de tiempo no había más remedio que jugar a adivino y especular con la posibilidad de que las jornadas llegasen a celebrarse. Vistos los resultados no le vamos a dejar rellenar más quinielas al autor del artículo.

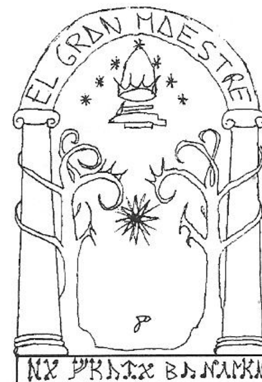
Cambio de dirección del Club Arioch

Desde Palma de Mallorca nos llega la noticia de que el *Club Arioch* se ha trasladado a un nuevo local en la calle Pablo Iglesias nº 1, 3º derecha de esta misma ciudad. Aprovechando la ocasión los integrantes del club invitan a cualquiera que tenga ganas de tirar los dados a pasarse por su nuevo local.



El Gran Maestre de Sevilla

Este grupo de jugadores comenzó su andadura con AD&D, pero ahora son muchos otros los juegos que practican: MERP, Aquelarre, Cthulhu, RQ y un juego creado por ellos mismos (sería interesante que nos hicierais llegar una copia) que tiene el nombre de *Gran Maestre*. Los miembros del club tienen edades comprendidas entre los 13 y los 16 y aunque no tienen aún local, se lo montan jugando alternativamente un día en cada casa. Escribid a: C/ Dos de Mayo 10, 1º B. 41001 Sevilla, o C/ General Castaños 14. 41001 Sevilla.



Club Merlin de Madrid

Este club nos escribe porque necesitan nuevos miembros mayores de 12 años para fortalecer el club. Sus juegos favoritos son: Cthulhu, MERP, RQ, Star Wars, Mechwarrior, Battletech, Aquelarre y D&D. Sus señas son estas: Raúl Cobos, C/ Infantas 3. 28004 Madrid. Tel: (91) 531 01 59.



Rosa de Fuego en León

Este nuevo club de la localidad castellana dispone de una gran variedad de juegos de rol (D&D y AD&D, RQ, MERP, Aquelarre, Stormbringer, Star Wars, La Llamada de Cthulhu, Paranoia, James Bond, Traveller, etc), así como temáticos (Car wars y Hero Quest) y wargames. Los que estéis interesados escribid a: Mario Grande del Prado, C/ Batalla de Clavijo 37, 2º B. 24006 León. También se puede llamar al (987) 212678 (preguntad por Sergio).



Los Señores de la Corona de Madrid

Otro club de la capital que se dedica a jugar al rol. En su ludoteca se encuentran la mayoría de los juegos traducidos al castellano. Si queréis información o intercambiar ideas, módulos, etc, llamad a Jorge al (91) 5282522 o escribid a la siguiente dirección: Jesús, C/ Delicias 32 bajos 3ª. 28045 Madrid.

Lords of Legend de Torrelavega

Desde Cantabria nos llegan noticias de este nuevo club que nace con aproximadamente 40 socios de edades entre los 14 y los 18. Sus preferencias son los juegos medievales, aunque juegan a cualquier otro tipo de juegos. Si queréis formar parte del club o intercambiar opiniones su dirección es: C/ La Llana s/n, frente a la Iglesia. 39300 Sierrapando, Torrelavega. Tel: (942) 892153 (Oscar o José Luis).

Alda Aina en Santander



Alda Aina es un grupo de aficionados de Santander que se han agrupado con la sana intención de dar a conocer el rol en Santander y organizar partidas los fines de semana. Sus juegos favoritos son Star Wars y El Señor de los Anillos (ya nos lo parecía pues su nombre quiere decir "Arbol Sagrado" en lenguaje elfo). Aunque no disponen de local propio están buscándose la vida para solucionar este problema. Si queréis saber más: Roberto García Prieto, C/ Luis Vicente de Velasco 3 D, 6º D. 39011 Santander. Tel: (942) 338805.

Sin nombre

Este grupo de amigos de Getafe está iniciándose en el mundo del rol con juegos como Traveller, Stormbringer, MERP, Paranoia y Runequest, por lo que piden ayuda a gente más experimentada de los alrededores de su ciudad para profundizar en el tema. Si queréis echarles una mano escribid a: Miguel Expósito, C/ Los Robles 2. Getafe (Madrid) 28905. Tel: (91) 6825308 (preguntad por Miguel).

Dragonbait de Vitoria

A este club le gustaría contactar con otros clubs de fuera de su ciudad y cambiar con ellos impresiones sobre juegos de rol, partidas e incluso intercambiar módulos. Por problemas de espacio físico en el lugar donde realizan sus partidas no admiten nuevos socios. Jaime Sánchez, C/ Errekatxkiki 15 3º centro. 01003 Vitoria (Alava).



Rune of Destruction de Reus

Este grupo de jugadores de Reus se han decidido después de siete años ha formar un club de rol (ya era hora). Nos escriben con la intención de darse a conocer a los demás clubs y a los aficionados de Reus y alrededores. Para contactar con ellos puedes escribir a la siguiente dirección: Albert Calduch Estrem, C/ Sardà 32, 3 C. 43201 Reus (Tarragona).

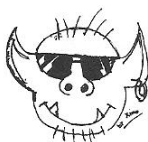
Orcs & Rol en Valencia

En realidad este club aún no se ha formado en el momento de escribir estas líneas, pero es algo que se puede dar por hecho. Los juegos favoritos de estos

COMUNIKADO 26

A pesar de la confianza que podamos tener en nuestro trabajo, debo confesar que afronto este Comunikado con mucho respeto. Y es que el 26 es un número gafe. El año 1991 nos trajo con su llegada la desaparición de *Troll* y *Graal*. Tanto la nacional como la francesa eran dos revistas de rol dignas del respeto de los que a esto nos dedicamos ... Pero el nº 26 cayó sobre ellos. En fin, confiemos en encarar el 92 con noticias más felices, pero precisamente como "homenaje a los caídos" dedicamos el dossier a los supervivientes que todavía siguen en la brecha luchando por difundir, apoyar, difamar, ensalzar, vender o regalar, con mayor o menor fortuna, esto que se ha dado por llamar el juego de reflexión: tablero y rol, nuestra pasión.
Y tras este emotivo comienzo, aprovechar para rogaros que presteis atención a la encuesta que añadimos en la página 56 de este número de LIDER. Nosotros podemos estar más o menos convencidos de lo que hacemos, pero de verdad que nos interesa saber lo que pensais de ello. Y lo mismo para nuestro concurso; no os voy a dar cuartel hasta que me demostreis lo que de verdad podeis dar de sí, y se que es mucho.
Del resto, destacar quizá el espacio dedicado al ASL (con nuevo escenario) o el imprescindible diccionario para acabar con el maldito comunista que pretende que en el Complejo Alfa se siga hablando en inglés.

valencianos son Cthulhu, MERP, RQ, James Bond, Stormbringer, TRaveller y D&D, aunque tampoco dejan de lado alguna que otra partidita temática o de wargame. Si queréis poneros en contacto: José Luis López Vidal, C/ Padre Viñas 95, 4º. Valencia 46019. Tel: (96) 3654915 (preguntad por Joaquín).



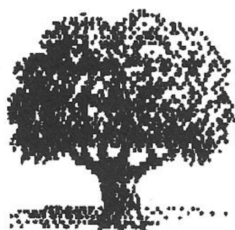
Time Corps de Cádiz

Este nuevo club gaditano se dedica por entero al rol, y están deseosos de aumentar el número de sus miembros. Si quieres añadirte o tienes cualquier tipo de sugerencia que hacerles dirígete a: Juan Francisco Castillo Hernández, C/ Cayetano del Toro 8, 2º D. Cádiz 11010. Tel: (956) 201430.



Lothlorien de La Palma

Este club canario tienen muy claras sus preferencias lúdicas, exactamente se dedican a Star Wars, El Señor de los Anillos, RQ y Principe Valiente. El club funciona desde hace dos años y medio, contando con doce miembros en este momento. No les importa el sexo, raza, credo o nacionalidad de los aspirantes a socio, aunque señalan que sus pruebas de acceso son duramente conocidas. Si os animáis: C/ San José 6, 1º D. 38700 S/C de La Palma (Canarias).



NOVEDADES

Más Villanos

La marca norteamericana Palladium Books lanza un nuevo suplemento para su juego de rol Heroes Unlimited. Se trata de Villans Unlimited y como puedes ver por su nombre el contenido está más que claro. El libro tendrá aproximadamente entre 160 y 200 páginas y contendrá 40 nuevos "malos", organizaciones secretas, nuevos super-poderes y aventuras. La fecha de lanzamiento está fijada a mediados de noviembre

Tales from the Floating Vagabond

Este es el nombre del nuevo juego de rol de Avallon Hill, un libro que la misma marca adjetiva de inacabable en sus posibilidades de juego. Tales from... tiene su punto de partida cuando los jugadores (llamados aquí "Patrons") se encuentran de repente en un bar interdimensional llamado The Floating Vagabond. Regresar a casa es imposible, así que no queda más remedio que embarcarse en todo tipo de aventuras interdimensionales. A partir de esta premisa las aventuras se desarrollan con un sistema de juego sencillo. La cosa parece prometedora pero habrá que esperar hasta tenerlo por aquí y ponerlo a prueba. Tales from... puede ser jugado por cualquier número de personas, y por supuesto se edita con una aventura, Excedrin Headache # 186,000, en la que hay que enfrentarse nada menos que con la burocracia interestelar.

Adel Verpflichtet

Aunque el nombre no lo haga suponer este juego es otra de las novedades de Avalon Hill, y es que los americanos también vuelven su vista hacia Europa en cuestión de juegos, concretamente hacia Alemania. Adel Verpflichtet (algo que se puede traducir como Nobleza obliga) es un juego de tablero en que te conviertes en un rico diletante que en las cómodas butacas de tu club apuestas en una loca carrera por obtener ciertos objetos esotéricos antes que tus amigos. El recorrido finalizará de vuelta en el club, con una agradable cena, pero por en medio las cosas no serán tan caballerosas. A pesar del nombre puedes permitirte ciertas villanías, como contratar a ladrones que arrebaten los objetos que tanto trabajo le ha costado obtener a tu gran amigo, por supuesto este puede defenderse contratando detectives. El número de jugadores puede variar entre dos y cinco, y parece claro que la diversión está asegurada. Por si fuera poco el juego tiene la distinción de haber sido elegido el "Juego del Año 1990" en Europa.



Nuevos libros de Ars Magica

A la ya conocida novedad de Winters's Tale, una aventura que retoma la acción donde la deja The Tempest, hay que añadir dos recientes libros de White Wolf para su juego estrella. El primero es un ya esperado Bestiario Medieval. En las 96 páginas a color aparece una galería de seres legendarios y mitológicos, así como una expansión con nuevas reglas para recrear nuestras propias pesadillas. El segundo suplemento es una aventura titulada Black Death en la que los participantes tendrán que exponer su vida para resolver el enigma del origen de una mortifera plaga que está asolando el país. Pero éstas no son las únicas novedades del lobo blanco, también hay más material para Vampire: Alien Hunger y The Succubus Club. En la primera la acción se traslada a Denver (los anteriores suplementos estaban centrados siempre en la zona de Chicago), mientras que en The Succubus Club toda la historia, seis historias para ser más concretos, gira alrededor de un club, verdadero antro de vampiros y maleantes. Vampiros de todos los tipos, Mafia y narcotraficantes colombianos. Casi nada.

Un vistazo original a la Guerra Civil Americana

El conflicto entre el Norte y el Sur sigue siendo fuente inagotable para los amantes del wargame. La empresa norteamericana The Gamers lanza al mercado dos nuevos juegos: In their Quiet Fields, que rememora la batalla de Antietam, es una reedición en la que se pretende corregir y mejorar el producto, mientras que Barren Victory vuelve la mirada sobre la batalla de Chickamauga. También 3W lanza dos juegos con el mismo escenario de fondo, Raid on Richmond y Raid on Washington. La particularidad de estas dos batallas es que toman como punto de partida una apuesta descarada por la imaginación, partiendo de supuestos irreales de lo que habría ocurrido si Kilpatrick no hubiese perdido los nervios cuando alcanzó las afueras de Richmond en febrero de 1884, o si los refuerzos de la Unión hubieran tardado más en llegar cuando Jubal Early se plantó en Washington en julio de ese mismo año. En otro orden de cosas la marca estadounidense también lanza dos nuevos juegos napoleónicos, las batallas de Smolensk y Valutino. Otra marca que apuesta por los futuribles en este conflicto bélico es Command con Wahoo!. Esta vez el supuesto parte de la victoria de los Confederados en la batalla de Gettysburg y la marcha triunfal de Lee sobre Washington. Seguro que esta idea la acariciaban muchos jugadores de wargame y sureños de corazón.

Más sobre Mutantes en la Sombra

Sí, ya empiezan a aparecer novedades en este juego de rol. El interés que ha despertado la edición de Mutantes en la Sombra, por otro lado lógico pues por desgracia no hay demasiados juegos de factura española, continúa con las nuevas extensiones. Ha aparecido ya la pantalla para el director de juego junto con una breve pero interesante Guía Heracles de Supervivencia en Ambientes Hostiles, el libro que tiene que tener en su mesita de noche todo agente que desee continuar con vida y aperitivo de lo que suponemos será el anunciado Anuario Kaufmann. El texto contiene una serie de anexos, legislación española sobre armas, jerga de Heracles, venenos, corrupción, granadas, tabla de vehículos, así como una nueva tabla de experiencia, que resultarán de suma utilidad en las partidas. Parece que lo tienen crudo los de los servicios M. Se espera que la colección continue con con el lanzamiento de Los Hijos de Chernobyl, la primera campaña que comple-

LA SAGA DE TRASGO

Resumen: Pues que el Tio Napo, wargamer donde los haya, decide acabar con la página rolera de Tio Trasgo, iniciandose así una batalla con la participación de los Masters Berseker y las Brigadas Guaranpis. Gritos, muerte, sudor y lágrimas. Parece que el Tio trasgo lleva las de perder asi que se retira discretamente. Pero...















Próximo episodio: EL DIA DEL JUICIO



menta al libro. En esta aventura los agentes de Heracles se tienen que enfrentar con la difícil misión de rescatar de las garras de los servicios M a cinco niños ucranianos. El delito de estos niños ha sido verse afectados por la radiación de Chernobyl y haber desarrollado una mutación de efectos imprevisibles. Detrás vienen Audacia en el Desierto (cuatro módulos que te transportan hasta las arenas de Irak durante el enfrentamiento con las tropas norteamericanas), ¿El hogar de los valientes? (una operación de Heracles para acabar con el C.D.F.C. en su propio país), el antes citado Anuario Kaufmann 1990 (la Biblia de los Mutantes), y un sistema informático de apoyo para el juego.

ACTIVIDADES

III Semana Cultural

Algo gordo se cuece para todos los ludómanos de Madrid y alrededores así como los que puedan buscarse un hueco para asistir del 18 al 23 de noviembre a la III Semana Cultural organizada por el Club Alas de Dragón. Durante estos días de 10 de la mañana a 9 de la noche en el local de este club tendrán lugar todo tipo de actos, charlas coloquio sobre proyecciones de cine(este año centradas en la Fantasía y Ciencia-Ficción), exposición de modelos y aeromodelos, cursos de pintado de figuras de plomo, de diseño industrial, conferencias sobre el tema aeronáutico, entrega de los recién nacidos Premios Excalibur y lo que es más importante para todos nosotros, unas Jornadas de Juegos. Además de tener sitio para organizar vuestras propias partidas, habrán campeonatos de D&D, MERP, y Battletech. Por confirmar está la organización de torneos de RQ, Cthulhu, Star Treck (en su aspecto de combate espacial) y Wooden Ship & Iron Men. Una de las ideas más felices ha sido la de realizar exhibiciones de nuevos juegos, pero no sólo los recién editados, sino también aquellos diseñados por aficionados (es tu oportunidad de dar a conocer ese juego que tanto te costó parir y sólo tú y tus amigos disfrutáis). Desde una semana antes del inicio de los actos estarán abiertas las inscripciones en los distintos campeonatos. Para todos aquellos que no tengáis la dirección de este club os la recordamos: Club Alas de Dragón. Asociación Cultural. P/ Cardenal Cisneros s/n (Ciudad Universitaria). 28040 Madrid. Tel: (91) 3366295.

Más partidas en Madrid

La afición por el rol crece día a día en todos los rincones de España. Uno de los lugares donde más nuevos clubs y aficionados aparecen es Madrid. De esto se han dado cuenta el club Nazgul y la librería Elektra de esta localidad y juntos han decidido organizar partidas de forma estable todos los sábados. Si estás interesado pásate por la librería (C/ Pozas 2, 28004 Madrid) o llama al (91) 5213975.

HISPACON 91

Este es un nombre que a los aficionados con antigüedad les tiene que resultar familiar. Me refiero a los que llevan mucho tiempo, porque HISPACON ha resucitado a los 10 años (algo más que el tópico habitual), después de ser un punto de referencia durante los setenta. Organizado por la Asociación Española de Fantasía y Ciencia-ficción con la intención de agrupar a la gente que se mueve en cualquier faceta de este mundo, con especial interés en la literatura y arte, vuelve a la carga este año. El certamen se celebrará en Barcelona los días 21 y 22 de diciembre, aunque lo del local está todavía por determinar. Tablas redondas, conferencias, exposiciones y concursos literarios de cuentos cortos son las principales actividades que podrás encontrar en esta edición de 1991. Se ha confirmado la presencia como invitados de gente de tanto peso como Terry Pratchett y Rafael Marín (os tienen que sonar de los tomos de nuestra biblioteca). La maestra de ceremonias será la escritora Angelica Gorodischer. Para informarte más a fondo o inscribirte, ponte en contacto con la Asociación Española de Fantasía y Ciencia-ficción, C/ Ausias March 92 98 Esc. A 2º 2ª, Barcelona 08013.

Jornades del Casal de Sarrià

A caballo entre noviembre y diciembre se están celebrando las Jornades de Jocs de Rol al Casal de Sarriá, un encuentro que quiere dirigirse tanto a los que aún miran con rareza hacia los juegos de rol y los que se pasan el día persiguiendo dragones y predicando su hobby. El programa se abre los 23 y 30 de noviembre con una iniciación al Juego de Rol, el campeonato de Cthulhu y una exhibición rolera. El 13, 20 y 21 de diciembre las jornadas continúan con un curso de iniciación al rol, otro de másters, charlas con el tema de fondo de las técnicas de dirección de juegos, y rol y ordenador. Para más información dirígete al Casal de Joves de Sarrià, Pza. Cirici i Pellicer 2. Tel. (93) 2054104 y 2050229 (de 17:30 a 21:30)



DESAFIOS

Busco a gente sin experiencia en el juego *El Señor de los Anillos* bien para jugar por correo, desde distintos puntos de España, o para jugar cara a cara si vivís en Móstoles o muy cerca. También con el tiempo podriamos formar un club. Francisco Toledano Diéguez, C/ Pintor Velázquez 2. 28932 Móstoles.

Soy un DM de *Dungeons & Dragons* que se quiere dar a conocer y contactar con personas interesadas en el mundo del rol o que quieran simplemente jugar. Antonio García Palau, C/ Casaña 6, 3º A. Palencia. Tel: (988) 725425.

Desafío a cualquiera que quiera jugar al *Air Force* por correo. Jan Docampo Diéguez, C/ Pazos Fontenla 76. 36930 Bueu (Pontevedra).

Somos el Club Sauron, estamos realizando un complemento para *La Llamada de Cthulhu* para adaptarlo al futuro. Se llamará *Cthulhu 2075* y ya está bastante avanzado pero necesitamos colaboradores. Sólo tenéis que escribir a: Roberto Bartual Moreno, Av. Burgos 14, 3º I. 28036 Madrid.

Busco a gente de la zona de Cádiz capital para jugar a D&D, MERP, La Llamada de Cthulhu y Rolemaster. Si es posible que tengan entre 15 y 18 años y con ganas de consolidar un grupo sólido para jugar al rol. Llamad a los siguientes números: (956) 289583 (preguntad por Angel). De 14.00 a 16.00 horas.



MERCADILLO

Vendo totalmente nuevo *Raid on St. Nazaire*, barato. Tel: (983) 294249. José Clemente Martín Cayuela, Pº Prado de la Magdalena 12, 2º D. 47005 Valladolid.

Vendo en perfecto estado los siguientes juegos: de Avalon Hill, *Storm over Arnhem* y *Kingmaker* + ampliación; de Standard Games, *Cry Havoc* + ampliación y *Siege*; las siguientes ampliaciones en juegos de rol: *El Terror que vino de las estrellas*, *El Guardián de los Arcanos*, *Los hongos de Yuggoth* y *La Guía de la Tierra Media*. Llamad a Gustavo Díaz, tel: (91) 4502731.

Vendo *Señor de los Anillos*, *Cthulhu*, *Star Wars*, *Star Wars Guía*, nuevos; *La ciudad medieval fortificada*, *Cry Havoc*, los dos a estrenar. Antonio Javier Couso Pineda, Av. San Francisco Javier bloque 12-a,6º 1ª. 41005 Sevilla. Tel: (95) 4641741.

Vendo *Star Wars* y *El Señor de los Anillos* en buenas condiciones y a muy buen precio. Llamad al (91) 6825308 y preguntad por Miguel.

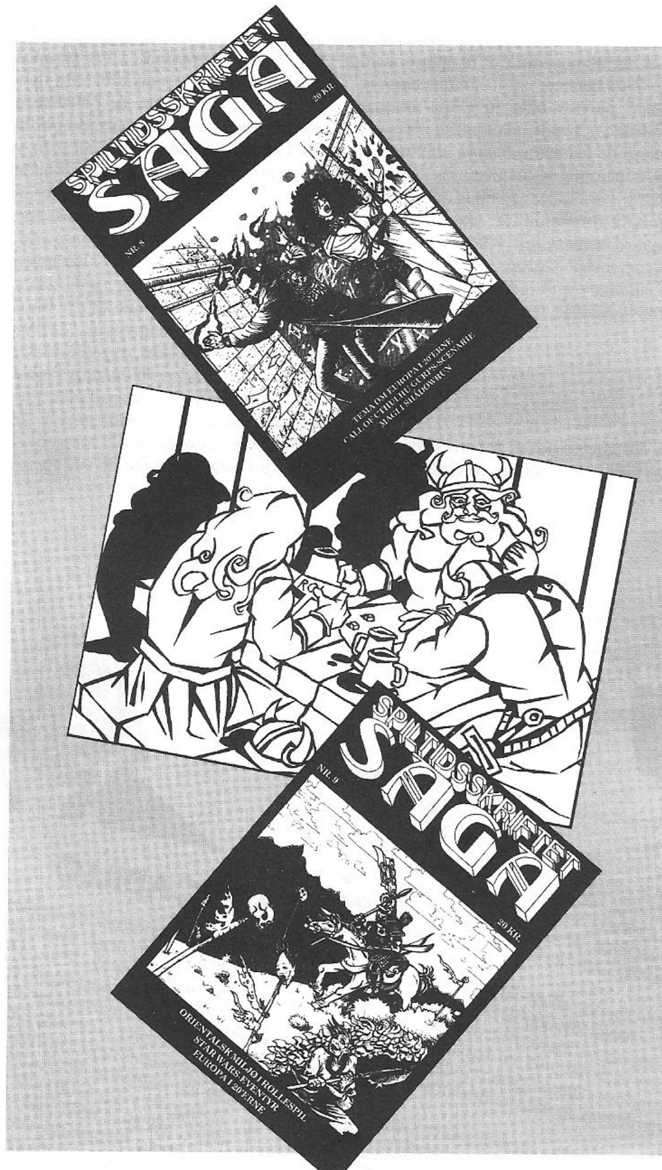
Algo de vikingos

Poco a poco vamos conociéndonos las caras. En las JESYR, entre corrillos, comentamos las aventuras y desventuras de cada año y nos maravillamos de que cada vez hay más gente. Digamos que sabemos de nosotros, pero ¿qué sucede allende nuestras fronteras? ¿Está traducido Dungeons & Dragons al serbocroata? ¿Qué significa rollespil? ¿Hay un club en el pueblecito de Astérix? Pues bien, intentaremos, en la medida de nuestras posibilidades, contaros cómo les va a los "guiris" ludoadictos. Empezamos con un plato algo exótico aunque proceda del viejo continente. Os contamos algo de vikingos.

por Eduard García

Quede por sentado que este capítulo no es fruto de un viaje a la caza del mito de la mujer nórdica, sino que nos lo ha servido en bandeja el destino. Una terrible mañana de finales de agosto (terrible por lo reciente del regreso de vacaciones), recibí el mensaje de que un muchacho danés me llamaba a casa insistentemente. Eso formaba parte de la última etapa del "rol en vivo" que Paul Hartvigson estaba realizando en nuestro país. Estudiante de historia y español, al acabar su estancia en un campo de trabajo extremeño se desplazó a Salamanca y allí ... compró LIDER. De la mano de los números de nuestra revista que consiguió adquirir, fue visitando clubs (por cierto, recuerdos de su parte a la gente de Burgos) y establecimientos hasta llegar a localizarnos en Barcelona.

Paul es uno de los miembros del equipo de redacción de Spiltidsskriftet Saga, una revista danesa absolutamente dedicada al mundo de los juegos de rol. Tras la sorpresa y los saludos, sobornado por unas buenas tapas y la primera cerveza, nos describe el panorama del juego de rol en los países escandinavos.



Los juegos

Dinamarca ya tiene una tradición bastante larga en el mundo del juego de rol. Valga como ejemplo que en 1978 se celebraron unos primeros encuentros al respecto en Copenhage. A partir de 1983, se empieza a ver movimiento tambien en Odense, y desde dos años más tarde, en 1985, el eje Aarhus-Odense ha declarado una sana rivalidad y competencia a la afición de la capital. Sirva como cronología de referencia que en 1988 se tradujeron al danés el Dungeons & Dragons y el juego sueco Drager og Dæmoner (claramente inspirado en el D&D, pero con sistema de juego similar al de Chaosium), mientras que al año siguiente aparecía publicado el primer juego de producción nacional llamado, como no, Viking.

El número de juegos traducidos hasta la fecha en Dinamarca (los citados D&D y DoD, Star Wars, El Señor de los Anillos y Chill) no debe tomarse como termómetro del estado de la afición, como sería en nuestro caso. Se debe considerar que el nivel de inglés que aprenden los escandinavos en la escuela es muy superior en promedio al nuestro, y hay mucha más gente capacitada para enfrentarse con un libro de reglas en inglés. Además, siempre se debe tener en cuenta el aspecto económico y el danés es una lengua hablada por solo 5.000.000 de personas (por poner una referencia, hay bastantes más catalanoparlantes).

El que obviamente está en danés es el primer juego de rol de creación nacional: Viking. El proyecto, un juego con un sistema de juego novedoso pero en la práctica no demasiado ágil, fue llevado a cargo por Danish Game Design, una joven empresa constituida por tres apasionados jugadores que además coordinan un rol en vivo con tintes mafiosos. La DGD tiene además en su currículum el juego con mayor difusión editado en lengua danesa: se llamaba Wild West Game y apareció en cinco millones de ejemplares de cajas de cereales Kellog's.

Clubs, fanzines y Saga

Según nos cuenta Paul, en Dinamarca habrá unos 60 Clubs, pero bastante desconectados entre ellos. El club



más veterano, Fantask, se encuentra en la capital, Copenhague, y editan su propio fanzine de nombre Sorte Dvarg (Enano Negro). En Aarhus el club Fasta organiza periódicamente unas jornadas en Semana Santa, que suelen reunir unas 500 personas. En ambas ciudades se pueden encontrar tiendas dedicadas al hobby.

Saga es la única revista que actualmente circula entre la afición danesa. Escrita obviamente en su lengua, no estamos muy capacitados para juzgar su contenido, pero podemos comentaros algo al respecto. El grupo de tres redactores que la realizan (Paul Hartvigson, Lars Hansen y Palle Schmidt) trabajaban en un fanzine del mismo nombre hasta que el editor de la versión danesa de D&D, Fafner Spil, les propuso fusionarse con su anterior revista y lanzarse más en serio. El nº 4 de Saga ya fue fruto de esta unión. De 40 páginas y periodicidad mensual, presenta unas maquetación e ilustraciones muy trabajadas, a pesar de ser toda (incluso la portada) en blanco y negro. En los dos números que tenemos podemos distinguir amplias secciones de opinión, módulos para Cthulhu de ambientación europea, un completo artículo sobre Shadowrun y una extensión oriental para Warhammer RPG. Paul nos prometió que contactaríamos para que nos mandase alguna colaboración ... esta vez en castellano.

En fin, adjuntamos algunas direcciones por si alguien viaja a la península de Jutlandia y quiere ver algo más que la sirenita. Hasta la próxima, que con suerte hemos encontrado una excusa para viajar. ●

Algunas direcciones

DANISH GAME DESIGN, Mads Lunau Madsen, Veste-rvang 30 II; 8000 Aarhus C

FAFNER SPIL, Karl-Iver Dahl Madsen, Ermelundsvej 92 D, Jægersborg

CLUB FANTASK, St Pedersstræde, Københaun K (Copenhague)

HOBBY HOUSE, Nørregade 51, 8000 Aarhus C

RANKING

Este ranking corresponde al mes de setiembre de 1991.

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados: 59

1.º	El Señor de los Anillos	2.612	+
2.º	AD&D	1.162	+
3.º	Stars Wars	1.149	-
4.º	Runequest	1.050	+
5.º	Rolemaster	798	-
6.º	Paranoia	727	+
7.º	Aquelarre	438	-
8.º	Mutantes en la Sombra	372	+
9.º	Stormbringer	265	+
10.º	Rolemaster	348	-
11.º	Vampire	217	+
12.º	D&D	198	+
13.º	Twilight 2000	170	+
14.º	Marwel Superheroes	122	+
15.º	Mechwarrior	90	+
16.º	Killer	83	+
17.º	Warhammer RPG	81	+
18º.	Robotech	59	+
19º.	Megatraveller	48	-
20º.	Dark Conspiracy	42	+

JUEGOS TEMÁTICOS

Juegos puntuados: 57

1º.	Blood Bowl	542	+
2º.	Warhammer 40.000	480	+
3º.	Space Hulk	220	-
4º.	Heroquest	216	-
5º.	Blackbeard	207	+
6º.	Car Wars	188	+
7º.	Advanced Heroquest	167	+
8º.	Peloponesian War	162	+
9º.	Talisman	156	+
10º.	Cruzada Estelar	153	-
11º.	Fantasy Warriors	120	+
12º.	Robin Hood	83	+
13º.	Circuls Maximus	70	+
14º.	Kremlin	63	+
15º.	Civilization	56	-
16º.	Britannia	53	+
17º.	Empires in Arms	48	+
18º.	Kingmarker	47	+
19º.	New World	43	+
20º.	Acquire	41	+

WARGAMES

Juegos puntuados: 80

1.º	Battletech	540	-
2.º	Serie Batailles	420	+
3º.	Great Battlles of Alexander	417	+
4.º	Serie Europa	359	+
5.º	Word in flames	330	+
6º.	Harpoon	321	+
7º.	Hornet Leader	299	+
8º.	Third Reich	210	+
9º.	Cry Havoc	207	-
10º.	Russian Campaign	140	+
11º.	The Emperor Return	122	+
12º.	Bulge	80	+
13º.	Patons Best	78	+
14º.	ALS	72	-
15º.	Gulf Strike	61	-
16º.	Command Decision	53	-
17º.	Battlefield Europa	48	+
18º	MBT	46	+
19º.	Operation shoestring	42	+
20º.	Squad leader	40	-

Acordaros de escribir o llamar a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

Premios Gigamesh de narrativa fantástica 1991

Vuestro bibliotecario favorito se merece, como mínimo, una ración doble de plátanos. Y ahora mismo os explico el porqué. El presente artículo toca dedicarlo a comentar los ganadores de los Premios Gigamesh 1991, y a tal fin vuestro bibliotecario se ha repasado los artículos de números pasados de Líder para ver qué os había contado ya de las obras que han resultado ganadoras. ¡Oh, sorpresa! A lo largo del año no sólo se las ha apañado para iros descubriendo las maravillas del Mundodisco y orientaros en el peligroso mundo del ciberespacio, sino que además se las ha apañado para haberos recomendado al mismo tiempo la lectura de la casi totalidad de la obras que han resultado ganadoras.

por Alejo Cuervo

Vistas las cantidades de libros que se vienen publicando de un tiempo a esta parte (la lista de obras nominadas ha sido la más larga en toda la historia de los premios), tendréis que reconocer que la selección que se hace número a número en estas páginas es de lo más acertado. Vamos, que como mínimo alguien tendría que darle un premio al autor de estas lineas: Crítico más Perspicaz del Año, o algo así. O como mínimo, insisto, ración doble de plátanos para cenar.

Antes de entrar en materia, recuerdo que en el LIDER 20 podéis encontrar una explicación sobre la mecánica de los premios. Sigue siendo la misma y éste es el octavo año que se entregan.

El el apartado de mejor novela de SF ha resultado ganadora *Neverness*, de David Zindell, comentada en detalle en LIDER 19. Pero es que además, en segundo y tercer puestos de la lista de finalistas han quedado *Alastor* (LIDER 19) y *Ambiente* (LIDER 21).

En la categoría de fantasía han resultado ganadoras dos novelas: *Aegypto*, de John Crowley (LIDER 23) –que ha obtenido el promedio más alto de esta convocatoria–, y *Lyonesse 2*, de Jack Vance (LIDER 19). Y otras tantas en la categoría de terror: *El ejecutivo*, de Thomas M. Disch (LIDER 18) y *Siempre hemos vivido en el castillo*, de Shirley Jackson (Edhasa, 1.650 ptas.), la única que no había citado antes.

Y ya que estamos, recomendaré a todos los viciosos de *La llamada de Cthulhu* que se pillen rápidamente las obras completas de Shirley Jackson: la novela anterior –bellísima y sobrecogedora–, la recopilación de relatos *La lotería* (Edhasa, 2.200 ptas.), y la mejor novela nunca escrita sobre casas encantadas, *The Haunting of the Hill House*, que según creo está a punto de ser publicada en castellano. Aclaro que ninguno de estos libros es de los Mitos, pero da igual, todos son un rato buenos y no es cuestión de andar pidiéndole peras al olmo.

Las dos antologías que han recibido premio en el apartado de fantasía (en SF y terror no ha habido antologías premiadas en esta ocasión) también habían sido comentadas: *Kalpa imperial*, de Angélica Gorodischer, y *El cazador de jaguares*, de Lucius Shepard (LIDER 18), que suman, junto a *El ejecutivo*, la totalidad de libros que aparecieron en Alcor Fantástica durante el pasado año. Todo un éxito para la colección que con tanto empeño os viene recomendando este humilde bibliotecario. Como podéis comprobar, no era sólo amor de padre...

Y pasando ya al formato corto, si descontamos los relatos «Así es el sur» y «Retrato de la emperatriz», pertenecientes a *Kalpa imperial* y gandores en el apartado de fantasía, los ganadores en las categorías de SF y terror son rigurosa novedad en Ankh-Morpork. (Y, por lo tanto, se demuestra también que no estaría de más que siguiera machacando de vez en cuando con lo de los cuentos, que hay que hacer culturilla, caramba.)

Veamos: J.G. Ballard, ¿no os había dicho nunca nada de J.G. Ballard, verdad? Todo lo suyo está publicado en Minotauro y no hay que tenerle miedo; como posible toma de contacto citaré, por ejemplo, novelas como *La sequía* o *Rascacielos* (1.400 ptas. ambos), o el relato ganador en esta ocasión, «Unidad de cuidados intensivos», incluido en *Mitos del futuro próximo* (1.800 ptas.). En sus libros se explora la fragilidad de las capas de civilización con las que la el uso de la tecnología nos ha permitido revestirnos, mostrando lo poco que nos separa en realidad de ser meras bestias regidas por comportamientos instintivos, y el enorme virtuisismo de su escritura consigue siempre efectos inquietantes.

«Mark Ingestre: la historia del cliente», de Robert Aickman, y «Los hijos del reino», de T.E.D. Klein, ambos aparecidos en el *Segundo Gran Libro del Terror* (Martínez Roca, 2.300 ptas.), han sido, por su parte, los galardonados en terror. Ambos, creo recordar, repiten premio de otras ocasiones, y en espera de que algún editor se anime de una vez con Aickman, sólo hay disponible un libro de Klein en castellano: *Ceremonias macabras* (Martínez Roca, 1.300 ptas.). Y, sí, éste es de los Mitos. De hecho, es probablemente la mejor novela moderna de los Mitos.

Por último, el título de Mejor Colección del Año ha ido a parar a Ultramar, detalle con el que vuestros bolsillos estarán totalmente de acuerdo, me figuro. El de Mejor Revista (de SF, se entiende) ha quedado desierto, y como Mejor Fanzine ha resultado ganador B.E.M., un marchoso fanzine de noticias (y más cosas, desde hace poco) editado por el Grupo Interface (Apdo. Correos 2061, Principado de Andorra).

Felicidades a todos ellos.

CAR WARS®

Juego de duelos motorizados



Con autorización de STEVE JACKSON GAMES

Encuentros en la Tercera Edad

¿Quién no aceptaría una oferta para jugar una partida "en la 2ª o 3ª Edad"? Pero ... ¿y si resulta que en lugar de hablarte de El Señor de los Anillos te están invitando a jugar con tus padres o abuelos? En los trabajos de los regidores de ludotecas y en artículos de pedagogos ya se han podido ver intentos de acercar el juego al más joven como herramienta pedagógica y estímulo de la imaginación. ¿Qué pasa con los mayores?

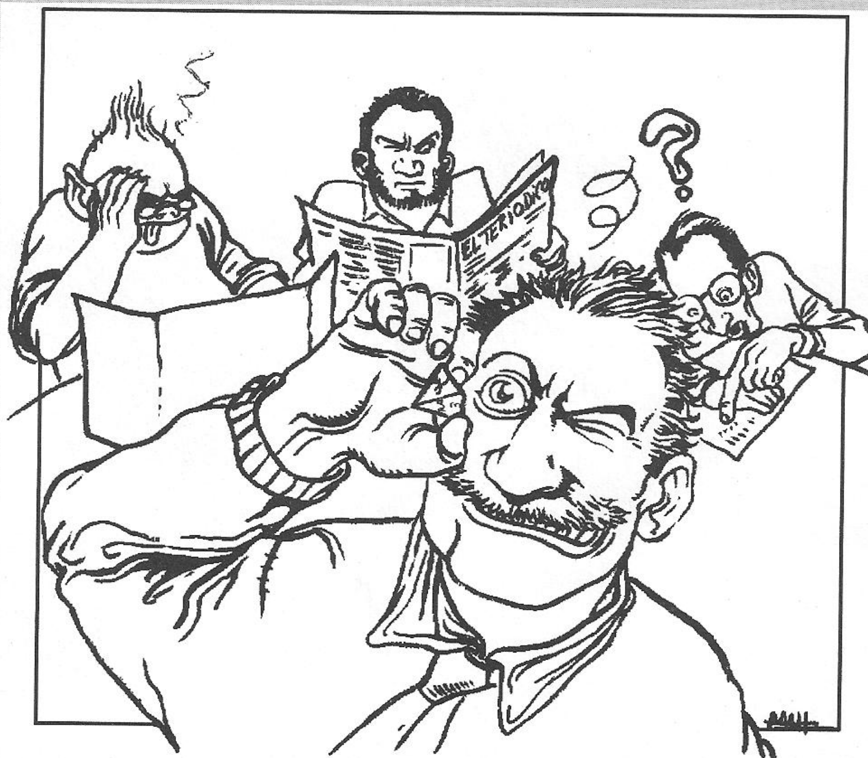
En un principio la familia de adictos al juego estaba formada básicamente por estudiantes de edad universitaria. Estos ya se han ido (vale, "nos hemos ido") haciendo viejos, y una auténtica horda de sangre fresca ha convertido el rol en tema de instituto o de colegio. Suponiendo que el espectro de jugador está ahora entre los 14 y 30 años ... ¿a quién le corresponde hacerles "ver la luz" a nuestros mayores?

La experiencia en principio puede sonar dura. Acepto de entrada el alubión de quejas, desde el "¡Sólo me faltaría tener que soportar al viejo hasta los domingos por la tarde!" hasta "¡Si se enterasen de las litronas que nos cepillamos en una partida!", pasando por el "Me daría corte". Pero ... ¿no sería divertido ver como tu mamá intenta explicar como le roba el bolso a un comerciante o como el trobador de tu padre se marca un soneto "en vivo"? Sin duda has sonreido; reconoce que no se te había pasado por la cabeza.

Y suponiendo que acepto tus quejas, ¿seguirías igual de contrario a jugar con otro "mayor" que no fuera de tu familia? De hecho yo mismo no es que tenga muchas experiencias al respecto. En una de ellas, uno se durmió. Pero en otra me sorprendieron con razonamientos totalmente imprevistos, en una clara lógica ...pero totalmente distinta de la "nuestra". Un ejemplo: intenta ponerte en la piel de un PNJ sargento de policía que quiere evitar que un PJ abogado **de verdad** visite a un testigo. Sin duda debe constituir un reto para cualquier Máster.

Además, seguro que un intento "testimonial" de apertura en esta línea contribuiría a que algún progenitor dejase de comprar libros de zoología para situar qué clase de bicho raro tiene por hijo.

Lo probais y me contais que tal os ha ido. Prometo un premio para los primeros que organicen unas jornadas en un geriátrico. ⬢





Los Secretos del Diablo

Consultas sobre Aquelarre

Está claro que el juego que colapsa nuestro buzón es Aquelarre. Así que una vez detectado el interés de los lectores no nos ha quedado más remedio que calentarle la cabeza a Ricard para que nos aclare alguna que otra duda, a lo cual ha accedido gustosamente.

por Ricard Ibáñez
Nigromante del Tercer Abismo, Demiurgo de las Vestales Negras, Limpia Letrinas Mayor del Reino de los Infiernos Andorranos

Muy buenas a todos. Sarcoy (que ha poseído al pobre contestador automático) me informa que hay lectores que se quejan de que tardo bastante en responder sus cartas. Eso es cierto, pero les juro que es debido a causas totalmente ajenas a mi voluntad. La culpa es de mi Demonio-Mentor, el cual asegura que el pluriempleo es la vía más rápida para lograr ascender puntos en la escala social del Infierno.

Y ya que vamos con retraso, pasemos a las preguntas:

¿Por qué no se incluyen en el Bestiario de Aquelarre criaturas del mundo Irracional tan típicas como el Hombre Lobo, el Vampiro o el Dragón?

Ejem, ujum. Bueno, en un principio el Bestiario de Aquelarre estaba limitado exclusivamente a criaturas sacadas de la tradición popular peninsular. Sin embargo, en Rerum Demoni sale un nuevo bestiario, esta vez con criaturas sacadas de la demonología clásica, y en él sale el "Brucolaco" centroeuropeo (orígen de los mitos del hombre lobo y del vampiro) y el Dragón (según la tradición celta).

En un combate, el Pj o Pnj que debe defenderse antes de su turno ¿vuelve a actuar cuando le indica su iniciativa o adopta el turno que le ha tocado para defenderse?

Supongamos que Iñigo Ojete, que ha sacado un vulgar 17 en la Iniciativa, es atacado por un energúmeno que ha sacado Iniciativa 24. Iñigo ha programado Ataque y parada. Parará el ataque de su enemigo cuando éste se realice (In. 24) y atacará cuando le toque (In. 17).

¿Debe tirarse la Iniciativa en cada asalto (12 seg.) o bien sólo en el primero?

En cada asalto, of course. Si no, no tendría mucha gracia ¿verdad?

¿Qué pasa cuando dos contrincantes deciden atacarse mutuamente, sin hacer paradas?

Que puede ser una carnicería. Si el atacante con mayor iniciativa consigue derribar a su oponente el golpe de éste no se realizará, en caso contrario se efectuará normalmente.

¿Pueden los árabes o judíos ser clérigos?

Respecto a los árabes, y tal como dice en la pág. 11 del mnual, pueden ser "Sufís", monjes guerreros. Respecto a los judíos, no. Ten en cuenta que la profesión de Clérigo en el juego corresponde al Alto Clero medieval, es decir, altos cargos religiosos que en la realidad se diferenciaban muy poco de otros títulos nobiliarios. Había obispos que habían sido ordenados a los seis años (por influencias, claro) y que jamás pisaron su Obispado ni hicieron misa, limitándose a cobrar los diezmos y las rentas del mismo. De todos modos, y si el D.J. está de acuerdo, nada le impide a un Pj hacerse un Alquimista o Escriba judío con suficiente Teología como para que sea considerado un Rabí.

¿Cómo se calcula la competencia de Seducción?

Igual que las otras, excepto que la característica base de la misma es el Aspecto del Pj. (Para más información, dale un vistazo a la pág. 20 del manual).

Si en un combate hay más de un enemigo ¿atacan de uno en uno o todos a la vez?

A no ser que sean muy tontos, muy nobles, o sus enemigos estén en un sitio estrecho, todos a la vez. El orden de ataques lo establecen las tiradas previas de Iniciativa. El defensor puede usar una misma acción de Parada frente a varios ataques de enemigos diferentes, con los malus que se indican en la pág. 25.

¿Cuánto tiempo se tarda en preparar (no fabricar) un hechizo?

El mago tarda dos acciones de combate en pronunciar las palabras adecuadas, junto con los movimientos de manos necesarios. En ese tiempo (12 seg.) no puede hacer ninguna otra cosa.

Si invocas a un Demonio Superior ¿hay que hacerlo después regularmente?

Depende del humor de cada Demonio en ese día (o noche) determinados, pero en un principio sí. Es una manera de adorarle, y rendirle pleitesía.

Para aprender un hechizo de un demonio Superior ¿hay que tardar las semanas correspondientes?

No. Aprendes el (o los) hechizos de manera automática.

¿Quién controla las entidades demoníacas una vez invocadas? ¿El DJ o el Pj?

Digamos que el Pj dice a su demonio elemental lo que ha de hacer... y el DJ interpreta lo que le ha dicho. Hay que tener en cuenta que a los demonios elementales no les hace mucha gracia servir a los humanos, y si obedeciéndote al pie de la letra te pueden hacer una putada, pues te la hacen. Cosas de la vida.

¿Influye mucho en el juego el perder el alma?

Influye en el hecho de que

no puedes rezar pidiendo auxilio Celestial, y puede que algunas cosas particulares de cada módulo te afecten. Depende mucho de cada DJ, y de la manera en que haya perdido el alma el Pj.

¿Cómo se mide el tiempo de juego en tiempo real?

Cuando los Pj hablan con los Pnj o entre ellos, se supone que el tiempo de juego equivale al tiempo real. Cuando los Pj realizan acciones más largas (un viaje sin contratiempos, pasear durante una hora por un claustro, dormir, comer), el tiempo de juego transcurre más deprisa, llegándose incluso a dar "fundidos en negro" cuando la acción no es importante. Por último, en caso de combate el tiempo de juego se enlentece con respecto al tiempo real.

¿Cuántas raciones de componentes químicos tienes al comprarlos?

No viene especificado en el juego, pero no demasiados, ya que el "pack" completo puede llevarse tranquilamente en el zurrón. Yo aconsejaría a los DJ que obligaran a los magos del grupo a reponerlos tras haber hechado mano de ellos un par de veces. Comprar muchos tampoco sería muy rentable, ya que estas cosas caducan y se estropean con cierta facilidad...



¿Qué son y qué contienen Lilith, Rerum Demoni y Danza Macabra?

Lilith es una serie de aventuras cortas, cada una de las cuales puede jugarse sin demasiados problemas en una sesión de juego. En dichas aventuras tienen un especial protagonismo las pasiones humanas y determinados aspectos puntuales de la sociedad medieval de la época. Al final de cada aventura viene una explicación histórica de dichos aspectos.

Rerum demoni es una extensión sobre los Demonios. Incluye una mayor descripción de las criaturas infernales, un nuevo bestiario, nuevos hechizos, numerosas ideas de aventuras, varias aventuras cortas y una aventura larga.

Danza Macabra es una serie de aventuras cortas relacionadas entre sí. Transcurre durante la guerra entre Castilla y la Corona de Aragón, y su protagonista principal es la Muerte. Con este suplemento se incluirán las tablas del juego.

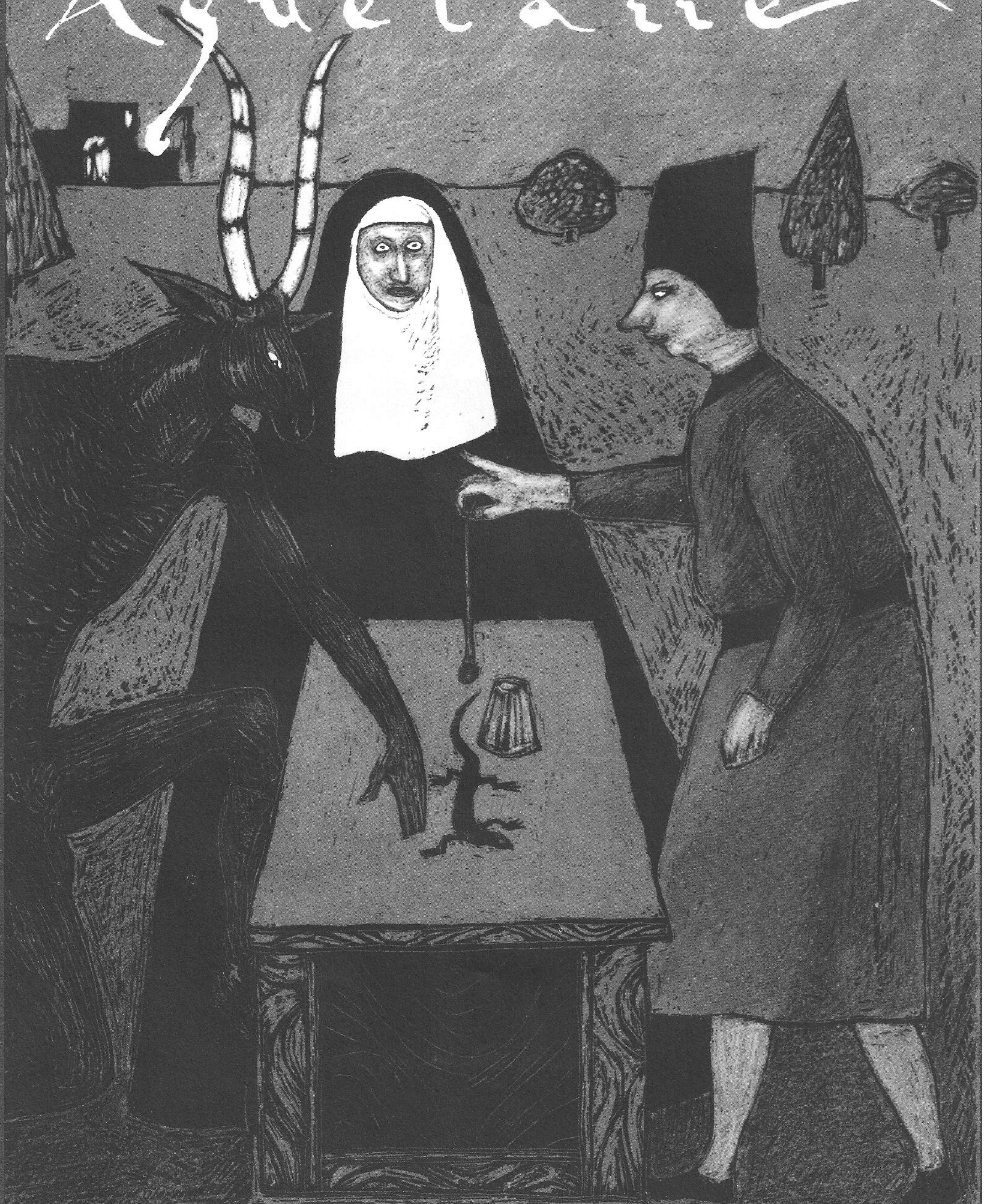
¿Qué propiedades puede tener un noble?

Al crear el juego, se obliga a los Pj a gastar al menos la mitad de su capital inicial en una serie de posesiones. Así, al empezar a jugar, un campesino tiene poca cosa más que la ropa que lleva encima, mientras que un burgués tendrá seguramente una casa, un hidalgo o caballero un caballo con un buen equipo de guerra y un alto noble seguramente dispondrá de una torre fortificada. Se parte de la base de que los Pj de Aquelarre no nadan precisamente en la abundancia, motivo por el cual deben irse por ahí en busca de fortuna. Los ducados (grandes como una provincia) y otros feudos como baronías, condados y similar se reservan para los Pnj. Sin embargo, los Pj disponen de una pequeña renta mensual (muchas veces insuficiente) que proviene de su trabajo (en el caso de campesinos o villanos) de sus negocios o de sus pequeñas posesiones (nobles). Por pequeñas posesiones se entienden tierras arrendadas a campesinos.

... Y esto es todo, amigos. Un saludo a Miguel Expósito, Bosco Curtu, Germán Hernández, Marcos de Getafe, Jorge Lozano y Fernando Cartón (tienes razón: estoy entusiasmado con tu material. Saluda a los Siete de mi parte, y mis bendiciones a Thayne el Sacerdote: ¡Que nunca se agríe el hidromiel en tu jarra!). ¡Hasta la próxima!

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



SILENCIO SE JUEGA

¿Todavía no has jugado a ASL?

Hasta nuestras páginas llega en esta ocasión uno de los mayores clásicos de tablero, un juego que ha conseguido reflejar, más que fielmente, el choque entre pequeñas unidades en el marco de la Segunda Guerra Mundial con un realismo que lo convierte en apasionante. Con ASL hay que tener cuidado, porque te puede alcanzar alguna que otra bala perdida.

por Alfonso Molina Jiménez



Quizá para muchos de los lectores de esta revista, Squad Leader y Advanced Squad Leader no sean más que el nombre de juegos que de vez en cuando aparecen en las páginas de esta y otras revistas especializadas. Quizá se sorprenderán de que en todas las listas de preferencias aparezca uno o incluso los dos entre los juegos más votados por los lectores, aquí en España, en América o en cualquier otro país. Quizá se sorprendan aún más si descubren que esto viene pasando con SL en los últimos doce años, y con ASL desde que salió, hace ocho. ¿Cómo puede ser que tantos años después un juego de tablero continúe teniendo tal vigencia y actualidad, que continuamente las revistas le dediquen páginas y páginas de escenarios, comentarios, resolución de dudas, ...?

Por cada uno de estos lectores casi seguro que podríamos encontrar otro aficionado que le intentaría convencer por todos los medios de que cogiera los dados en la diestra, se sentara frente a él y se batiera el cobre en todos los frentes de la Segunda Guerra Mundial. En quince expansiones sobre la idea original, los diseñadores de Avalon Hill han transportado a los jugadores a todos los frentes y a todas la campañas. Desde Stalingrado y el Alamein hasta el dia D y las batallas en Guadalcanal.

Pongamos un poco de orden

Hace doce años Avalon Hill sacó a la venta un juego de simulación de combates de pequeñas unidades en la Segunda Guerra Mundial. Sobre esta idea fundamental se desarrollaron todas las expansiones. En cada uno de los escenarios del juego se desarrolla una situación táctica distinta, que puede envolver, aproximadamente, de cincuenta a trescientos hombres por bando, y unos pocos carros y piezas de artillería. Cada una de las fichas representa un pelotón de diez hombres, un carro, un cañón, ... Los mapas del terreno se pueden orientar y ensamblar de distintas maneras, de modo que la configuración de éste cambia de un escenario a otro, adaptándolo a las necesidades. Las fichas de juego no representan una unidad concreta de un ejército concreto, sino una clase de tropas dentro de este ejército, así hay unidades de primera línea, de élite, reclutas, etc.

El éxito de este juego impulsó a la casa a seguir por el mismo camino, sacando tres módulos de expansión, con ampliaciones de reglas, fichas que representaban más nacionalidades combatientes y más mapas cubriendo nuevos tipos de terreno.

Unos años después, la dispersión de las reglas que había ocasionado la salida de los sucesivos módulos acon-



sejó una reestructuración completa del juego, ahora convertido en serie de juegos.

Y de ahí nació el Advanced Squad Leader. Las reglas se editaron en una carpeta de hojas cambiables, de modo que las erratas y actualizaciones pudieran ser insertadas sencillamente y los capítulos de reglas adicionales se guardaran junto con el reglamento original. Sobre esta base comenzaron a sacarse módulos con los órdenes de batalla de los ejércitos, nuevos mapas, perfectamente compatibles con los de la serie anterior (hasta el punto de que muchos escenarios usan tableros de una y otra serie indistintamente), y nuevos escenarios.

Desde entonces han salido once módulos de expansión, con los que se cubren prácticamente todas las situaciones bélicas de importancia en la Segunda Guerra Mundial (salvo la caída de Francia en 1940 y los combates en la China continental). Estos módulos son los siguientes:

Beyond valor: Ordenes de batalla Alemán y Soviético, cubre los acontecimientos del frente del Este. Incluye también finlandeses y partisanos. Sus diez escenarios cubren desde una revuelta en el gueto judío de Varsovia hasta los desesperados combates en Stalingrado en 1942 y Berlín en 1945. Es el módulo básico, ya que contiene el principal ejército de la guerra: el alemán. Sin él no se puede jugar a ninguno de los otros módulos.

Paratrooper: Paracaidistas americanos. Todos los escenarios están ambientados en los tres días que siguieron al día D, en concreto a lo que hicieron la 82 y la 101 divisiones aerotransportadas americanas, punta de lanza de la invasión junto a la 6ª aerotransportada británica. Incluye el capítulo de introducción, el K. Si desconoces el sistema de juego es una ayuda muy valiosa.

Yanks: Como su propio nombre indica, incluye el orden de batalla completo de los americanos. Escenarios en Normandía, en Nimega (el famoso cruce del Rin), en Sicilia, en Bastogne (la ofensiva de las Ardenas), etc. Incluye el capítulo E del reglamento, con las reglas de combate nocturno, lanzamiento de paracaidistas, convoyes, esquiadores, ...

Partisan: Incluye las fichas de los aliados menores del eje: húngaros, croatas, rumanos, ... En casi todos los escenarios, los partisanos atacan posiciones en la retaguardia de las líneas alemanas o de alguno de sus aliados.

West of Alamein: Orden de batalla británico, incluyendo las tropas de la Commonwealth y las de la Francia Libre. Si te gustan las campañas del Norte de Africa este juego es insustituible.

Hollow Legions: Orden de batalla del ejército Italiano, con escenarios tanto en el Norte de Africa como en Sicilia. Realmente hay que ser un poco sufrido para luchar del lado de los italianos, pero sus Semoventi y sus Autocannoni tienen un encanto innegable.

Last hurrah: Incluye a los aliados menores. Daneses, noruegos, polacos del '39, holandeses, griegos, ... Los escenarios están todos ambientados en los primeros días de combate en cada uno de estos países. La carga de los Ulanos Polacos, el ataque por retaguardia a las fortalezas fronterizas holandesas, el intento de captura del rey Haakon de Noruega, ...

Code of Bushido: ¡Novedad! ¡Por fin los japoneses en SL y ASL! Si eres un jugador experto en este juego, ¿qué darías por llevar unidades que *no se rompen*? Todas las peculiaridades de las batallas del pacífico, las junglas, los arrozales, unidades que antes de rendirse pueden hacerse el Hara-Kiri, héroes caza-carros, ... Escenarios en Singapur contra los ingleses, en Guadalcanal contra los americanos, en Filipinas contra los guerrilleros independentistas musulmanes, y contra los rusos en Mongolia en el 39 (donde se comenzó a forjar la leyenda de Zhukov) y en Manchuria en el 45 ¿conocías estas guerras?

Estos son los módulos básicos de expansión del ASL, además hay otros tres que no son cien por cien compatibles debido al diferente tamaño de los hexágonos.

Streets of fire: Hexágonos realmente enormes. Si te gusta jugar con figuritas en vez de con fichas de cartón éste es tu juego. Incluye las tarjetas de manejo de carros, con toda la información necesaria, que evitan, incluso jugando con fichas, que una enorme acumulación de marcadores haga imposible el manejo físico de los carros sobre el tablero. Los escenarios se dan en el frente del Este, y las tarjetas de carros incluidas son las alemanas y rusas.

Hedgerow Hell: Igual que el anterior pero referido al frente del Oeste, tras el desembarco de Normandía, incluye las tarjetas de carros americanos.

Si lo que te gusta son los grandes enfrentamientos, las batallas masivas, con regimientos completos bajo tu mando, mira el siguiente:

Red Barricades: Cubre la campaña por la factoría Kransky Barricady (Barricadas Rojas) en Stalingrado. El mapa es distinto que los demás, dos grandes hojas de papel (no montado en base de cartón) que representan una extensa zona del devastado Stalingrado de octubre-noviembre del '42. Está diseñado en base a fotografías de reconocimientos aéreos alemanes conservadas. Aparte de los escenarios de creciente complejidad, incluye tres juegos de campaña, el mayor de los cuales cubre del 17 de octubre al 15 de noviembre del '42, con un escenario por día, en los que los jugadores pueden decidir qué refuerzos empeñar en la batalla dependiendo de sus reservas.

En preparación está el *Gung-Ho*, en el



que entrarán en la familia ASL el ejército chino y los marines americanos, y para el futuro un módulo sobre la caída de Francia, con el orden de batalla del ejército francés del '40, y más módulos históricos del tipo Red Barricades, cubriendo una campaña concreta.

El juego de las pequeñas cosas

El espíritu del juego reside en la variedad de situaciones en las que pequeños grupos de hombres se enfrentan entre sí por la consecución de unos objetivos determinados. No se toman aquí en cuenta más que de una forma abstracta, cosas como los suministros del ejército, ya que lo que importa realmente es que una ametralladora pesada esté bien emplazada o que un carro consiga maniobrar ganando la espalda a su enemigo antes de recibir un impacto. La elección de los escenarios ayuda a la personalización que se consigue en este juego, ya que cada uno representa una situación que se dio en la realidad, donde tal sargento y cual teniente guiaron a sus hombres bajo el fuego enemigo hasta conseguir su objetivo.

Algo que asombra al ponerse a jugar es la enorme variedad de cosas que ocurren en el desarrollo del turno. Acontecimientos no decididos ni planeados por los jugadores, como el disparo de un francotirador, la creación de un héroe o el incendio de una casa, por citar tres entre los muchos que pueden suceder, impiden a los jugadores despegarse de la partida. Las cosas suceden sin cesar, la interactividad de los turnos hace que jamás se pueda uno levantar de la mesa durante el turno contrario, ya que si lo hace es hombre muerto. Es tan importante concentrarse mientras mueve el rival como pensar detenidamente los movimientos propios. Los jugadores deben tomar decenas de decisiones cada turno, elegir el momento preciso para disparar, para mover, para lanzar humo, aprovechando al máximo las particularidades de cada una de las unidades bajo su mando.

El reglamento

Algo que previene a muchos de plantearse jugar a ASL es el voluminoso reglamento, capaz de asustar a los menos decididos. Realmente impresionan las aproximadamente ciento cincuenta páginas que contiene el volumen de reglas, por no hablar de las que van apareciendo con los módulos de expansión, que hacen que la cifra actual de páginas de reglamento ronde las trescientas. No se puede negar que en principio puede parecer duro. Quizá parece más estudiar una asignatura difícil que aprender un juego. Pero eso no es cierto del todo, afortunadamente hay varias cosas que hacen que no sea el león tan fiero como lo pintan. En primer lugar está el propio libro de reglas. Si algún jugador entre todos los que lean esto ha visto alguna vez un reglamento mejor concebido y presentado, y con mayor abundancia de ejemplos, que me lo diga, dudo que lo haya. En cada punto conflictivo aparece como por arte de magia un ejemplo convenientemente ilustrado que resuelve las dudas y clarifica la cuestión. Dentro de ese mismo reglamento, pero no en el volumen original, sino en el módulo dos, Paratrooper, va incluida una pequeña maravilla, el capítulo K, el manual de aprendizaje, en el que mediante la 'broma' de un sargento instructor con su pelotón de reclutas se pasa revista a los conceptos fundamentales necesarios para destroquelar las fichas y ponerse a jugar. Cosas como la LOS (línea de visión), el encubrimiento, o las huidas se explican con todo detenimiento y en lenguaje normal, no como una sucesión de artículos separados por puntos y aparte.

Otra de las cosas que ayudan a empezar es que no hace falta leerse el reglamento de principio a fin, en absoluto. Para los primeros escenarios basta leerse las reglas de infantería y las de terreno, dejándose para más adelante lo demás. A medida que se va pasando de un escenario a otro, los conceptos nuevos pueden ser asimilados pro-





gresivamente, de modo que una vez cautivado por el encanto del juego, leer nuevos capítulos de reglas pasa de ser una obligación a ser una delicia. Una vez dominada la infantería se pasa a manejar unos pocos cañones, y luego los carros. Obviamente, los bloques de reglas específicos para cada teatro de operaciones (Norte de Africa o el Pacífico), o para condiciones especiales (noche, invierno ártico, ...) pueden ser dejados de lado en un principio, recurriendo a ellos cuando sean necesarios para un escenario en concreto.

Los completísimos y exhaustivos índice y glosario que acompañan al juego nos permiten no perder tiempo buscando dónde está la regla que necesitamos consultar. Las tablas proporcionan toda la ayuda inmediata que se necesita durante el desarrollo de la partida. Son completas y fáciles de utilizar, solucionando por si mismas la mayoría de las cuestiones que se plantean durante el juego. Por último cabe destacar las propias fichas, que contienen una cantidad enorme de información sobre todas y cada una de las capacidades intrínsecas de cada unidad, y el completo juego de marcadores auxiliares, que impiden que la memoria nos juegue malas pasadas.

Pero hay una cosa que ayuda más que cualquier otra a estudiarse el reglamento y ponerse a jugar, y es el poder de convicción que tiene el juego. Realmente es capaz de ponerte en la piel de un carrista, o del infante que va a disparar su bazooka sobre un Pantera que se le acerca amenazador. Las cosas pasan y uno se va creyendo lo que pasa. Ninguna simulación de la realidad puede ser perfecta, pero SL y, sobre todo, ASL consiguen que los infantes que huyen, el carro que falla un tiro por un pelo y el sargento que no consigue contactar por radio con la batería de artillería no sean fichitas de cartón, sino unidades de combate bajo tu mando. El clima de tensión que rodea una partida hay muy pocos juegos que lo consigan.

De verdad que si tienes un poco de tiempo libre no te arrepentirás de jugar a ASL. Oponentes no te faltarán, a poco que busques, y ratos de diversión tampoco.

Lo malo que tiene es que el que lo prueba repite. ¿Tú no?

Para ilustrar un poco esto, incluimos a continuación parte de un artículo de Mark C. Nixon que de un modo bastante divertido nos cuenta mil y una de las cosas que pueden pasar en una partida de ASL. Para los profanos es este breve vocabulario con algunos de los términos y abreviaturas utilizados. Los jugadores de ASL comprenderán por qué hemos preferido no traducirlos.

ATG: Anti Tank Gun. Cañon anti-tanque.

BU: Buttoned Up. Se dice de un carro cuando su tripulación está en el interior con la torre cerrada completamente.

CE: Crew Expossed. Es lo opuesto a estar BU. Parte de la tripulación (el comandante) va con el cuerpo fuera, lo que le permite tener mejor visión de la situación pero también hace que su riesgo de recibir daño sea mayor.

DRM: Modificador de la tirada de dados.

FFE: Fire For Effect. Disparo de la artillería de fuera del tablero.

LOS: Line Of Sight. Es la línea de visión entre quien dispara y su objetivo.

MkIII o Mark III: Un tipo de carro alemán.

Motion: Estado de un vehículo en movimiento.

ROF: Rate Of Fire. Cadencia de fuego de un arma.

Shock y Stun: Tipos de impacto sobre un carro que no consiguen destruirlo pero que hacen que no funcione de modo normal o incapacitan temporalmente a la tripulación. ●



Cañoneado en el desierto
Una aventura al Oeste de El Alamein

Cañones anti-tanque a la izquierda, un FFE a la derecha. A nuestro frente un campo de minas, y un aterrador fuego de barrera que corría recto hacia nosotros. Allí estábamos, Erwin Rommel y yo, en nuestros Mk III, combatiendo a las Ratas del Desierto. La coraza de este carro me parecía lamentablemente delgada, acostumbrado a tener al menos 11 por el frontal, y no había ni árboles ni edificios en nuestra LOD tras los que ocultarnos, ni colinas que cubrieran nuestro avance. Debía estar preocupado por esos ATG, pese a haber descubierto que sólo eran 40L, ¡ja!, allá en Rusia solíamos reírnos de todo lo que fuera menor que un 75mm, pero aquí, esas miserables granadas harían saltar la delgada protección de estos Mk III. Sí, en ASL soy un viajero del tiempo, pues he combatido "Más allá del valor" (Beyond Valor) en "Calles de fuego" (Streets of fire), contra "Paracaidistas" (Paratrooper), "Yankies" (Yanks) y "Partisanos" (Partisan), incluso en el país del "Infierno entre los setos" (Hed-gerow Hell).

por Mark C. Nixon
Traducción Alfonso Molina Jiménez

Arrancamos, pero cuando intenté engranar la marcha del motor no me respondió. ¡Maldita arena! Deseé silenciosamente que fuera después de Septiembre del 41, de modo que la versión mejorada de esta estúpida máquina hiciese lo que de ella se esperaba. Cambié de carro, corriendo con mi tripulación a un nuevo Mark III. Observé a Erwin esperando impacientemente, tamborileando con sus dedos en la torreta de su vehículo, intentando no parecer distraído mientras a su espalda las dotaciones de mantenimiento suspiraban resignadas ante la perspectiva de tener que reparar otro tanque inmovilizado. Mi segundo carro despertó, y cuidadosamente lo puse en movimiento.

– ¡Ajá!, lo conseguiremos –exclamé por mi intercomunicador.

Pero Erwin ya se estaba moviendo, de modo que aceleré para alinearme. Yo pretendía mantenerme paralelo a él de modo que el polvo levantado no arruinara la pintura del nuevo Mk III.

– ¡CRACK!

– ¿Qué ha sido eso?

– Debe haber sido un disparo de 40mm. Un impacto muy cercano. Ha sido una salva inicial estupenda –contestó Erwin.

– ¿Una salva inicial estupenda? –comenté a mi tripulación. De esta pasta están hechas las leyendas.

Me percaté de que Herr Rommel estaba CE, pero no me lo podía explicar, con todo ese polvo asqueroso fuera. Incluso ahora estaba metiéndose detrás de mí, comiéndose toda la arena que yo iba levantando. Demasiado incluso para el Zorro del Desierto.

¡CRACK!, ¡CRACK!, ¡CLANGGGG!

¡Uff, dos fallos y un impacto!. Menos mal que mi coraza lateral resistió. Me di cuenta de que Rommel, todavía CE, había orientado su torreta de modo que el frontal apuntara a los ATG que tan insistentemente nos cañoneaban. ¡Bien!, eso es una idea inteligente, nuestra coraza frontal resistiría mucho mejor que la lateral si nos impactaban en la torreta.

¡CRACK!, ¡CRACK!, ¡CLANG!, ¡CRACK!, ¡CRACK!, ¡CLANGGGGG!

– ¡¡¿Pero qué ROF tienen estos tipos?!!, ¿cuánto va a pasar hasta que podamos responder a su fuego?

– Hummm –mascuyó Erwin–. Hay cuatro ATG por ahí. Si cuentas su ROF de 3, los impactos múltiples, el fuego intensivo, y la prevención de arrasamientos, verás que nos van a disparar por lo que va a parecer una eternidad. ¡¿Pero por qué no estás haciendo humo?!

¿Hacer humo?, ¿pero qué dice?. Todo lo que podía pensar en esos momentos era que si Erwin no salía de mi columna de polvo y el enemigo le comenzaba a disparar, lo teníamos claro. Tendríamos

que pegar un vistazo para ver cuándo aparecía y desaparecía el polvo, que efecto tenía, y qué ocurría si el viento comenzaba a soplar, o si comenzaba a llover. ¿Qué ocurriría entonces?. Evidentemente me tendría que leer todas esas reglas. Pero entonces me di cuenta de algo que podía parecer obvio a la mayoría de los comandantes de carro, pero que yo, siendo un reclutón no había advertido, colapsada mi capacidad de raciocinio por el stress de la batalla. *¡El enemigo no había disparado un solo tiro a Erwin!.*

– ¡Pero eso no es justo! –exclamé. La única respuesta fue una risita de Rommel.

– ¿Qué rayos esperabas?, ¿por qué me iban a disparar a mí los Tommies siendo tú un blanco tan apetecible?

Yo escuchaba, y simultáneamente buscaba en mi manual de instrucciones los efectos de las columnas de polvo tras los vehículos. Yo siempre había pensado que éstas eran algo que había que evitar por todos los medios, ya que delatan la presencia de un carro en kilómetros a la redonda. Imagínense mi confusión cuando desembarqué en el Norte de África, y me explicaron que tales polvaredas perseguían a los carros dondequiera que fueran, como una plaga. Las primeras películas de entrenamiento no nos habían prevenido contra esto. Ahora, las palabras de Rommel me hacían comprender.

– Tal, cual, ... ¡Aquí está! ¿¿Qué??, ¡¡¡un +2 DRM por ocultamiento gracias al polvo!!!, ¿pero qué estoy haciendo?

Inmediatamente se me ocurrió un truco. Podría disminuir la velocidad de mi carro, de modo que no levantara la cortina protectora de polvo para Erwin. Presentar otro blanco al enemigo sería una manera muy efectiva de quitarme tiros de encima, aunque en este caso particular, siendo quien me seguía el auténtico Erwin Rom-mel, quizá esto no fuera lo mejor que yo podía hacer. Me imaginé la impresión que mi táctica causaría en el Jefe... Mejor de-jarlo correr. De todos modos era una idea interesante, que guardé para usarla el día que estuviera con alguien de menor rango.

– ¿Por qué no usas tu generador de humo? –me llegó por los auriculares.

– ¿Mi qué? –pregunté.

– ¿Es que nunca has reptado bajo tu carro y leído todas esas curiosas marquitas en la otra parte de la ficha?, pues una de ellas dice sD7. ¡Puedes rodearte de humo!

– ¡Fantástico, ahora me lo dice! ¿por qué esperó hasta el turno enemigo? –Me sorprendí a mí mismo gritando al gran general de ese modo tan irrespetuoso, pero en el fragor de la batalla el no pareció enterarse.

– No hay problema –comentó–, lo puedes intentar en su fase de movimiento.

– Estupendo, ¿hay algo más que pueda hacer?

– Pues sí. ¿Ves ese Crusader que entra en juego y está maniobrando para conseguir un disparo por la espalda?

¿¿¡¡AHHH¡¡?? No lo había visto, ¿de dónde rayos ha salido?.

– Bien, en primer lugar, si hubieras estudiado la hoja con los órdenes de batalla, te habrías percatado de que entraba como refuerzo, y en segundo, aún tendrías una oportunidad de impactarle si no estuvieras BU. En tal caso, si fallaras el tiro tendrías oportunidad de lanzar humo con la tripulación (Crew Smoke), incluso puedes tirar por Motion para cambiar el arco cubierto y enfrentar a él tu coraza frontal.

– Pero ¡ya estoy en *Motion*!

– ¿Y qué?, puedes intentarlo de todos modos, para cambiar el arco cubierto. ¿Te has planteado seriamente leer el manual entero?, ja, ja, ja, ha sido como un *Shock* para ti, ¿eh?. Pues bien, a menos que te leas el manual de pe a pa serás siempre un recluta.

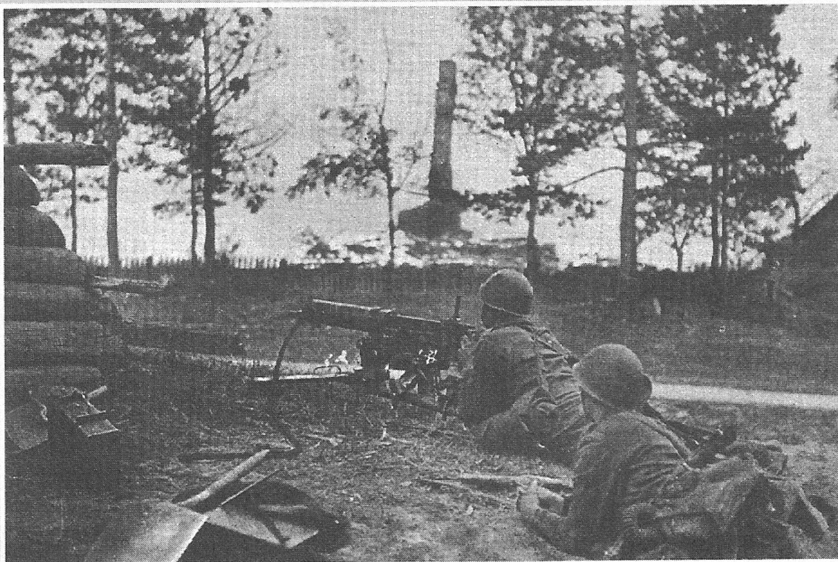
– Muy bien, me ha convencido, en cuanto llegue al cuartel me lo leeré, pero ¿y ahora?, estamos rodeados, somos un blanco adquirido y nos superan en número.

– Seguiremos nuestro instinto natural de guerreros y ¡nos retiraremos¡ Esta batalla está perdida, lo intentaremos en otra ocasión.

Cuando hicimos girar a nuestros carros me puse CE justo a tiempo de ver como Erwin se encerraba en la torreta, quedando BU. Es un tipo inteligente, él va expuesto mientras la nube de polvo que yo voy levantando le protege, pero cuando damos la vuelta y soy yo el que va cubierto por el polvo que él levanta, se refugia en el interior. Fue en ese instante de lucidez cuando percibí en un destello lo complicado que es llegar a convertirse en un lider de carros 10-2.

¡Horror! Había olvidado el fuego de barrera. Erwin, aparentemente no. Me quedé literalmente *Stunned* por mi olvido. Lo único que pude hacer fue ver como Erwin se retiraba exitosamente, haciendo girar la torreta de un lado a otro anticipándose a todos los disparos que le dirigían y enfrentando a la mayoría de ellos la coraza frontal de su torreta. ¡Vaya vista tiene!.

Afortunadamente el fuego de barrera pasó, y los británicos se retiraron misteriosamente. Conseguí hacer reaccionar a mi tripulación, arrancar y conducir el carro fuera del tablero. Tuvimos suerte de poder retornar a la base vivos y coleando.



Erratas del artículo de MBT aparecido en el número 24

El encabezamiento de la ficha de infantería de la página 23 debería empezar de la siguiente forma: **IRAQ LEG UNITS & EQUIPMENT**.

La zona de disparo antiaéreo, AA, debería poner lo mismo que en la ficha USSR-11B menos la línea SA-14 (AAM).

En la ficha de **UD. LEG UNITS**, al final de todo dentro del apartado, notas, sustituir la palabra Dragon por Milan.

En la ficha del **UD-FV432**, poner: “Este vehículo no tiene rodillo quita minas”.



Apenas nos hablamos

Para que esta incursión de LIDER en el mundo ASL quede completa nada mejor que un buen escenario. Para la ocasión el autor se ha inclinado por un caso de falta de comunicación entre tropas aliadas.

por Andrés Asenjo



Este puede ser el título de tan triste contribución por parte de los estados mayores del Eje en la contraofensiva llevada a cabo en la ciudad de Gela, que se libró el 10 y el 11 de julio de 1943. El escenario que nos ocupa refleja los primeros enfrentamientos en las afueras de Gela, por parte del 3er. batallón del 33 Regimiento de Infantería de la División Livorno, mandada por el general de División Domenico Chirieleison y que con elementos del entonces formado Grupo Móvil E, atacaron la ciudad de la Gela con el objetivo de hacer retirarse hacia las playas a los hombres del Séptimo Ejército Aliado.

Dicha fuerza italiana debería haberse coordinado con los hombres de la división Herman Goering, pero como ahora sabemos ninguna de las dos fuerzas conocía las intenciones del otro. En cualquier caso estos ataques italianos fueron salvajemente repelidos por los hombres de la Fuerza X.

Las fuerzas del Grupo Móvil E penetraron en Gela por el Monte Olivo y pese a estar durante un tiempo bajo el fuego de la marina enemiga, algunos vehículos acorzados pudieron llegar hasta el pueblo. Una vez más la falta de entendimiento entre los tanques y la infantería hizo que se entablara una dura pugna en las calles de Gela.

Usando los edificios como cobertura, los Rangers del Mayor Darby lanzaron granadas, dispararon bazookas e incluso dejaron caer bloques de TNT de unos 7 Kgs., para defenderse de los tanques y resistir en el pueblo a toda costa. El riguroso entrenamiento al que habían sido sometidos en Irlanda daba alhora sus resultados. Los Rangers eran en ese momento una fuerza muy bien conjuntada que resistió e hizo que los italianos se replegaran, habiendo sufrido la primera de una serie de derrotas en esta larga y sangrienta campaña.

Turnos

AMERICANOS: Despliegan primero	1	2	3	4	5	6	FIN
ITALIANOS: Mueven primero							

Elementos de la Fuerza X, 3er Batallón de Rangers

9-1	8-1	6-6-7	3-4-7	60 mm MTR	BAZ 43	MMG	?
	2	8	5	4	7	2	12

Elementos del 3er Batallón, Reg. Infantería Div. Livorno

9-1	8-0	7-0	3-4-7	1-3=7	MMG	LMG	MTR 45 mm.
			10	5	2	3	

Tablero

N →

17	19

Americanos

Despliegan por los edificios del mapa 17 o por las carreter del sur dedicho mapa.

Italianos

Entran por la carretera 19-Y1 y por los hexágonos 19-W1 al 19-S1; y el hexágono 19-AA1.

Condiciones de victoria

Los italianos vencen si al final del sexto turno han conseguido sacar por el lado sur del tablero 17≥19 puntos de DVP. En cualquier otro caso vencen los americanos.

Reglas especiales

1. El EC es moderado sin viento.
2. Los campos se consideran terreno abierto (Open Terrain). Todos los hexágonos de Orchard se consideran Olive Graves (F. 13.5) los pantanos se consideran como terreno abierto.
3. Todos los edificios son de piedra y de una sola altura.

Los americanos despliegan primero. Los italianos mueven primero.



Shell Shock!

Shell Shock! es un juego de combate táctico nivel hombre-hombre durante la Segunda Guerra Mundial en el teatro europeo. Así es como se nos presenta este juego de Victory Games (VG) en su introducción a las reglas, pero en realidad, se trata de mucho más, de un enfrentamiento lleno de imaginación y posibilidades que cautiva desde el primer momento de juego.

por Sergi A. Milímelis

Shell Shock! está basado íntegramente en el sistema de juego en solitario *Ambush!* se juega contra un sistema lógico pero carente de flexibilidad e iniciativa, en *Shell Shock!* has de enfrentarte contra una mente "despierta y calculadora": tu oponente (no simpre actuando lógicamente).

Así es; *Shell Shock!* no es un juego en solitario, sino que es un juego en el que se enfrentan dos bandos opuestos dirigidos por sendos jugadores.

Normalmente uno de los jugadores actuará como defensor, intentando hacer el juego lo más difícil posible a su oponente mediante emboscadas, trampas, etc.

Pese a las alusiones a *Ambush!* no es necesario tener este juego, ni tan siquiera haber` oído hablar de él para poder jugar, luchar, combatir y sufrir el fragor del combate trasladándose a la Francia de 1944 con *Shell Shock!* y la escuadra bajo tu mando.

Componentes del juego

El juego está presentado en una caja con las dimensiones típicas de VG.

La caja contiene tres libretos de reglas, uno es el libro de reglas; los otros dos son el libro de misión por duplicado, uno para cada jugador (se utilizará ampliamente durante el juego para la generación de la misión).

Se dispone de un escenario de juego de 51 x 74 cm. que incorpora un mapa de 38 x 42 cm. y cuatro medios mapas de 19 x 42 cm. (combinando estos mapas entre sí se consiguen un total de nueve escenarios distintos para el juego); los mapas llevan sobreimpresa una red hexagonal, equivaliendo cada hexágono a unos 10 m. aproximadamente, además de 540 fichas impresas por ambos lados que representan a soldados, carros de combate, vehículos, armas y marcadores diversos en distintos colores para las correspondientes nacionalidades.

Contiene también dos cartas de ayuda a los jugadores con distintas tablas, hojas de registro de escuadra donde se anotan las características de cada soldado; y un expositor para los vehículos de pasajeros que nos indica los soldados y las armas montados en el vehículo, mostrándonos también las características de las tripulaciones de los carros de combate.

Asimilación

El Jugador que haya jugado al *Ambush!* y al *Battle Hymn!* con leerse simplemente un par de veces las instrucciones ya puede hacerse con el juego, a pesar de la existencia de reglas nuevas y algunas cambiadas respecto del sistema del *Ambush!*.

Quienes previamente no hayan jugado con el *Ambush!* o el *Battle Hymn!* les resultará un poco más difícil la compresión del sistema de juego, pero se harán fácilmente con él con algunas partidas de prueba.

Tan sólo pensar en leer unas instrucciones tan extensas desanima un poco, pero el esfuerzo vale la pena.

Se conseja a los jugadores noveles no utilizar los vehículos hasta dominar totalmente el resto de las instrucciones, ya que los vehículos complican enormemente el juego.

Una vez asimiladas las instrucciones el juego se vuelve tan fascinante y absorbente que llega a crear adicción.

En las instrucciones de mi versión se encuentran toda una serie de contradicciones, pero es cuestión de aplicar el sentido común para solucionarlas, aunque espero que en posteriores ediciones revisadas, VG las solucione. Porque una casa como VG no se puede permitir este tipo de errores.

Cualquier jugador adicto a *Ambush!* no puede dejar de jugar a *Shell Shock!*. Aunque se ha mejorado en varios aspectos la agilidad del jugo respecto del *Ambush!; Shell Shock!* no deja de tener pequeños fallos.

Al ser todos los mapas de la campiña francesa con sus viñedos incluidos hay que tener un poco de imaginación para realizar enfrentamientos ruso-alemanes en las grandes estepas rusas.

A pesar de pequeños detalles como éste, el juego nos da unas posibilidades casi ilimitadas con hasta nueve mapas distintos; tres nacionalidades Aliadas distintas a elegir (Británica, Americana, Soviética) enfrentándose con los Alemanes; posibilidades de utilizar escuadras mixtas (Británicos y Americanos); a su vez cada escuadra puede ser de varios niveles (Fusileros, Fusileros reforzados, Zapadores) que se caracterizan por sus tipos y cantidad de armas.

Y eso no es todo, además la escuadra puede tener características especiales si resulta ser de élite. Puede ser de las Wafen SS para los Alemanes, Unidades de la Guardia para los Soviéticos, Veteranos US para los Americanos, Comandos de Elite para los Británicos.

Hay seis tipos de misiones disponibles con toda la gama de posibilidades anteriormente comentada, y con un poco de imaginación se puede disponer de muchas más. Incluso establecer enfrentamientos hipotéticos entre escuadras Americanas y Soviéticas, etc.

Hay la posibilidad de jugar, al igual que en *Ambush!*, las seis misiones como si se tratara de una campaña continuada, con lo cual se toma cariño a determinados soldados de la escuadra que superan con vida la misión (independientemente de que la consigan o no); dándoles personalidad propia y haciendo que se vuelvan cada vez más prudentes y menos temerarios para sobrevivir (excepto el que se cree inmune a las balas y a todo tipo de incidencias).

Sistema de juego

Al igual que *Ambush!* el juego se sucede entre Operaciones y Fases de Acción. Se está en Operaciones mientras no haya ningún defensor desplegado en el mapa, con lo cual no se sucederán combates. Se entra en las Fases de Acción cuando mediante un Chequeo de Detección (puede ser tanto del atacante como del defensor) se despliega alguna unidad defensora (pueden ser tanto soldados como carros de combate).

La secuencia de acción se realiza una vez por fase de acción y consiste en:

1. Fase de Determinación de la Ventaja: Se determina cual es el jugador que posee la ventaja en esta fase de acción.
2. Fase de Prevención de Combate: Esta fase se realiza para prevenir a los soldados que aún resten desprevenidos en la fase de acción actual.
3. Fase de Despliegue a Discrección del Defensor: Esta fase determina las unidades defensoras que pueden ser desplegadas.
4. Fase de Colocación de los Marcadores: Se determina el lugar de la tabla de seguimiento de la fase de acción donde se colocarán los marcadores de iniciativa de los soldados y vehículos tripulados.
5. Fase de Eventos Aleatorios: Ocurre un evento aleatorio. En *Shell Shock!* hay algunos acontecimientos que se escapan del control del jugador (los eventos aleatorios) y que son totalmente al azar; como la recepción de refuerzos, etc.
6. Fase de Acción: Las unidades realizan sus acciones hasta completar la fase de acción.
7. Fase de Resolución de Actividades: Se realizan las actividades que deben ejecutarse al final de la fase de acción.

Combates

En *Shell Shock!* hay distintos tipos de fuegos y de combates. Se realizan disparos con todo tipo de armas personales, de dotación, con los carros de combate, con ametralladoras montadas en vehículos, se lanzan explosivos y se disparan armas de penetración explosiva tales como el Bazooka, Panzerfaust, PIAT, etc.

También existe el fuego artillero y el lanzamiento de bengalas para las misiones nocturnas. Además del enfrentamiento cuerpo a cuerpo, para capturar a un soldado enemigo o simplemente para liquidar a un estrobo.

Dependiendo del objetivo y de su situación y posición será más fácil o difícil impactarlo. Los soldados pueden estar en tres posiciones (de pie, agazapado, o cuerpo a tierra) dependiendo de su posición





y de su ubicación en el terreno puede dificultar enormemente el impacto.

Jugando

Me gustaría poder comentar algún escenario, pero se me hace del todo imposible debido a que es muy difícil que se repitan dos veces todas las condiciones dadas en una misión concreta.

Una vez el defensor ha colocado todas sus unidades en marcadores de despliegue oculto y ambos jugadores hayan comprado vehículos, apoyos ligeros y pesados con sus puntos de apoyo determinados durante la generación de la misión, entonces el atacante entra en el mapa en operaciones con una, alguna o todas las unidades a la vez. Se continúa en operaciones hasta que se despliega una unidad defensora, con lo que empieza la secuencia de acción.

El resto del juego se deviene de esta forma hasta conseguir los objetivos o hasta la aniquilación total del contrario.

Tácticas

Si eres o has sido un jugador "vicioso" del *Ambush!* y *Battle Hymn* conocerás la mayoría de las tácticas a seguir, pero debes prestar especial atención a la nueva regla de fuego de oportunidad que se ejecuta durante el movimiento del contrario y antes de que pueda devolver el fuego, con lo que se pueden cubrir pasos de carretera o descampados para impedir el desplazamiento del enemigo. También es muy interesante si eres el jugador defensivo la regla del movimiento evasivo del defensor, utilízala siempre que puedas y conseguirás encajar sorpresas "non-gratas" a tu oponente.

Si nunca has jugado al *Ambush!* o al



Battle Hymn!, además de tener en cuenta lo anteriormente dicho, la táctica a seguir dependerá de la hora del día (Día o Noche) y del nivel de agua (Alto o Bajo) además del tipo de armamento que poseas.

Si estás en una misión diurna (si es nocturna la visibilidad queda reducida a 4 hexágonos) y dispones de armamento efectivo a largo alcance (fusil de cerrojo con mira telescópica, ametralladoras, etc.), entonces es muy importante el tomar buenas posiciones en lugares elevados desde los cuales se domine una gran extensión de terreno, y si no hay objetivos a la vista dejar a las unidades bien encaradas para un fuego de oportunidad.

Si se puede disponer de uno o más carros desde el inicio del juego, éstos son de una ayuda inestimable, y bien manejados son prácticamente indestructibles (sobre todo el *Tiger* Alemán).

Un vehículo de pasajeros con una ametralladora montada puede ser de gran ayuda, debido a su gran movilidad.

Hay que tener muy en cuenta que los soldados pueden estar en tres posiciones distintas, siempre hay que dar las mínimas posibilidades de acierto a nuestro oponente.

El lanzallamas es un arma devastadora, pero debido a su corto alcance (máximo 3 hexágonos) debe tenerse muy en cuenta su emplazamiento.

Conclusiones

En *Shell Shock!* pese a jugar dos jugadores enfrentados se ha logrado todo el suspense que caracterizaba a *Ambush!*. Pero debido a la longitud de sus reglas se ha entrado en muchas contradicciones, por lo que recomiendo que primero se jueguen unas partidas de prueba con una actitud amistosa, relajada y dialogante para conseguir una total unanimidad en cuanto a las reglas.

Como consejos para los poseedores del *Ambush!* diré que para los lanzacohetes utilicéis las reglas del *Ambush!* para el Bazooka en lugar de las del *Shell Shock!* para determinar los impactos, ya que queda un poco ambiguo.

También en el lanzamiento de las granadas y cargas Satchel utiliza los diagramas del *Ambush!* de desvío de granada/carga, debido a que en *Shell Shock!* dichos diagramas no aparecen (por lo menos en mi versión del juego).

Una vez superados estos pequeños problemas el juego es muy ágil (unas dos o tres veces más rápido que *Ambush!*, para solucionar los disparos). Además de ser un juego muy versátil que permite muchas modificaciones a gusto del consumidor. ●

PLOMO EN LAS MESAS

La Batalla de Cannas

Aún resuenan por Broadway los pasos de las tropas vencedoras en "La Madre de Todas las Batallas" ; sin embargo, hace más de 2.000 años que un genio táctico le había hecho el guión al general Schwarkorpf y a otros muchos antes que él, para poder celebrar esas victorias. "La Madre de Todas las Tácticas" nació de manos de Aníbal, el año 216 a. d. C., en Cannas.

por Jesús M.ª Cortés Meoqui

La rivalidad entre las dos civilizaciones más potentes del Mediterráneo Occidental (Cartago y Roma), cristalizó finalmente en una dura lucha por la posesión de la Península Ibérica y Sicilia. En ese ambiente de odio visceral a Roma se fue formando Aníbal. Cuando en la primavera del 218 a. de C. partió de Cartago Nova en dirección al Ebro, su objetivo era claro: no se trataba de conquistar Italia sino de quebrantar la confederación itálica aislando a Roma.

Después de atravesar los Alpes, logrando eludir un ejército romano enviado por mar al mando de Escipión, Aníbal desembocó en las llanuras de la Galia Cisalpina. La hostilidad de Alóbrogos y otras tribus montañesas, así como el clima, había mermado considerablemente sus efectivos: al cruzar el Ródano, Aníbal estaba al mando de 50.000 infantes y 9.000 jinetes, cuando penetró en los dominios de Roma contaba con 20.000 tropas de a pie y 6.000 montadas.

Desde ese momento las derrotas para las águilas romanas se fueron sucediendo una tras otra. En diciembre del 218, a la rivera del río Trevia, Aníbal derrotó con 28.000 infantes y 10.000 jinetes al ejército de Sempronio (36.000 y 4.000 romanos respectivamente). En abril del año siguiente los romanos pierden 15.000 hombres y otros tantos prisioneros en las proximidades del Lago Trasimeno, tras sorprender los cartagineses a Flaminio.

El arma principal era la superioridad de la caballería pesada cartaginesa, ya que los jinetes romanos combatían con jabalinas y escudos de cuero, protegidos con una ligera armadura de placas. Igualmente importante resultó la habilidad del africano en las emboscadas.

Problemas para Roma

Buscando un emplazamiento favorable para su mejor arma, Aníbal descendió por la costa adriática hasta la base de aprovisionamiento de Cannas, donde se encontró con el último ejército reunido por Roma al mando alterno (uno cada día) de Varrón y Paulo Emilio.

El campo de batalla elegido por el cartaginés lindaba al este con una cordillera de colinas y al oeste con el rio Aufide. Lo restringido del espacio fue el primer problema al que se enfrentaron los romanos, pues no podían desplegar todas sus unidades para aprovecharse de su superioridad en hombres.

El segundo problema era el sistema de mando: por tradición los cónsules se turnaban en el gobierno del ejército, Varrón era un rico comerciante enfundado en la coraza, mientras Paulo era un experto soldado; el primero se hallaba ansioso de entablar combate a la vista de su superioridad abrumadora en efectivos, el segundo –más experto y cauto– se negaba a combatir en un terreno elegido por Aníbal y tan favorable a su terrible caballería. El azar quiso que Varrón ostentara el mando el día de la batalla.

Despliegues

En realidad en el bando romano la importancia del generalato era en aquella época muy reducida pues los cónsules se limitaban a desplegar sus tropas en la forma tradicional, dictar las directrices de avance y combatir dando muestras de valor para inspirar a sus hombres. La legión mantenía su estructura como un mecanismo rígido y estándar, sin admitir variaciones que la adaptaran al terreno o a las diferentes formas de combatir de otros pueblos.

En primera línea de la Legión desplegaban los Velites, tropas ligeras que utilizaban dardos y jabalinas para hostigar al enemigo, les seguían los Hastati, armados con lanza y escudo, tras ellos los Princeps y por último los legionarios de mayor edad y experiencia: los Triarii.

Cada legión se dividía en cohortes y éstos en manípulos, dispuestos en forma ajedrezada para permitir el retroceso de las líneas delanteras una vez habían combatido.

Frente a ellos, un ejército de caleidoscópica composición en razas, idioma y forma de combatir, unidos por la voluntad de su carismático general y la esperanza de obtener botín. Aníbal disponía de tribus galas e hispanas, caballería númida, infantes cartagineses, así como algunos aliados que se le unieron de las tribus italianas. El armamento peculiar de cada etnia se debió ir uniformando al aprovechar los despojos de las sucesivas derrotas romanas y así, en el momento en que ambos ejércitos se encuentran a orillas del Aufide, las diferencias se centraban en los modos de luchar y planear la batalla.

Aníbal desplegó su infantería en el centro y la caballería en los flancos; él mismo comandando la caballería pesada de españoles y celtas en su ala izquierda, pues contaba con ellos para dar el golpe definitivo al enemigo. En el ala derecha los jinetes ligeros númidas tenían como misión el hostigamiento de la caballería contraria.

¿Plan perfecto o pura chiripa?

La tradición afirma que el comandante cartaginés, en una brillante idea, colocó sus tropas más débiles en el centro y a sus flancos la infantería veterana de África; siguiendo su plan genial los hispanos y galos, perdido el ímpetu, comenzaron a retroceder perdiendo terreno



mientras las falanges africanas sostenían su posición, cerrando la salida a las legiones que se vieron definitivamente "embotelladas" al atacar por su retaguardia la caballería pesada que, entretanto, había puesto en fuga a sus contrarios.

Personalmente, y sin quitar mérito al ilustre general cartaginés, me inclino por una segunda explicación: las tropas hispanas y celtas, impetuosas, cargaron contra el enemigo sin disciplina y anticipándose al movimiento del resto del ejército, provocando la curvatura de la línea de batalla. Tras el choque fueron cediendo terreno y esta circunstancia fue aprovechada por la falange, más pesada y lenta, que había quedado atrás en ese ataque, para pivotar hacia el centro y atacar los flancos de las legiones romanas.

Ya fuera improvisación o plan perfecto, el resultado constituyó una victoria total para las armas cartaginesas.

Tropas intervinientes

Romanos: Cónsules Varrón y Paulo Emilio.

8 legiones:	40.000 hombres.
Cohortes aliadas:	40.000 hombres.
Caballería romana:	2.400 hombres.
Caballería aliada:	2.500 hombres.

Bajas: 45.500 muertos de infantería.
2.700 muertos de caballería.
14.000 prisioneros de infantería.
2.000 prisioneros de caballería.

Cartagineses: Aníbal

Infantería:

Africanos:	12.000 hombres (4.000 inf. ligera).
Hispanos:	8.000 hombres (4.000 inf. ligera).
Celtas:	15.000 hombres.
Latinos:	5.000 hombres.

Bajas: 6.000 infantes.

Caballería:

Númidas:	4.000 jinetes.
Hispanos:	2.000 jinetes.
Celtas:	5.000 jinetes.

Bajas: 500 jinetes.

Cannas en 3D

Terreno: Las colinas que limitaban el ala derecha cartaginesa son accesibles a la caballería pues allí combatieron los númidas contra los aliados de Roma; por lo tanto es una zona abrupta que reduce el movimiento pero no desordena las tropas ligeras.

El río Aufide no es vadeable y cualquier unidad empujada contra él se debe considerar eliminada. El resto del campo es una llanura perfecta para maniobrar y combatir.

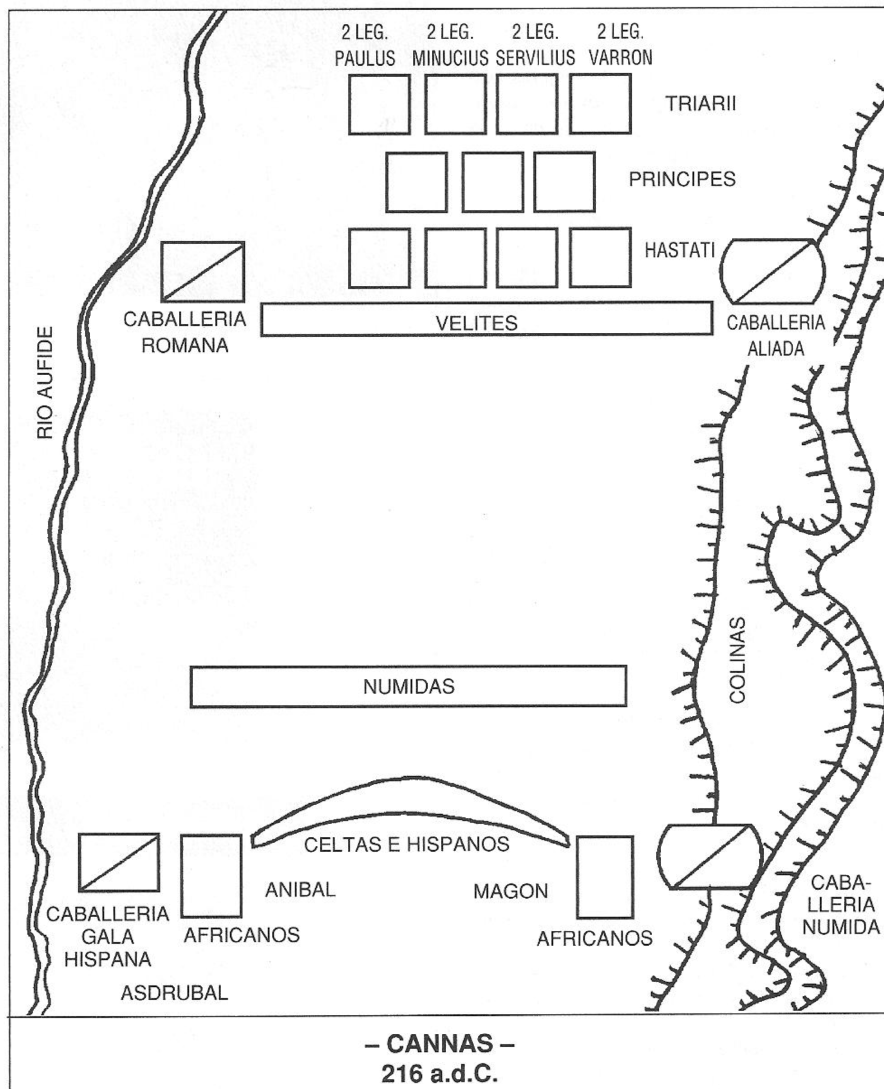
Mandos: Dada la opinión encontrada de los generales romanos sobre lo oportuno o no de entrar en batalla, es importante representarlo: lancemos un dado de seis caras, si sale par, ese día el mando corresponde a Varrón, general impetuoso e inexperto. Si el resultado es impar, será el Cónsul Paulo, cauto y experimentado, el que lleve sus legiones al combate.

En el otro bando, Aníbal, como uno de los mayores genios militares de todas las épocas, puede ser representado haciendo que las órdenes emanadas de él alcancen inmediatamente su destino y sean obedecidas por la unidad receptora con la misma velocidad, sin tener que hacer test de moral u otro similar.

Tropas: La escala recomendada a la vista del elevado número de tropas combatientes es: 1:100 o 1:200 (una figura representa 100 o 200 hombres reales).

Conforme a la clasificación del WRG-7ª Edición, la moral y armamento será el siguiente:

Romanos:
Caballería Romana: Reg. H, HC, JLS, Sh.
Caballería Aliada: Reg. C, MC, JLS, Sh.
Velites romanos: Reg. C, LI, JLS, Sh.
Hastati romanos: Reg. C, HI HTW, Sh.
Princeps romanos: Reg. C. HI, HTW, Sh.
Triarii romanos: Reg. B, HI, LTS, Sh.
Infantería latina: Reg. D, LMI, JLS, Sh.
Cartagineses:
Caballería númida: Irreg. B, LC, JLS, Sh.
Caballería gala e hispana: Irreg. B, MC, JLS, Sh.
Infantería númida: Irreg. C, LI, JLS, Sh.
Infantería hispana: Irreg. D, LMI, HTW, Sh.
Infantería celta: Irreg. A, LMI, JLS, Sh.



– CANNAS –
216 a.d.C.

Infantería Africana: Reg. C, HI, LTS, Sh.
Infantería Italiana: Reg. D, LMI, JLS, Sh.

Campaña: Es perfectamente posible reconstruir las andanzas cartaginesas, ya sea partiendo desde Cartago Nova o bien (si tenemos poco tiempo o queremos hacerlo más sencillo) desde el momento en que Aníbal penetra en el Valle del Ródano. En el bando romano puede haber hasta cuatro generales, cada uno con su respectivo ejército, diferente carácter y objetivos, de tal modo que incluso la derrota de uno de ellos pueda significar puntos de victoria para otro.

Si deseamos hacerlo más exacto tendremos en cuenta: el poder del Senado y sus luchas políticas, el miedo de la plebe, la ineficacia cartaginesa a la hora de asediar ciudades, la posibilidad de levantamiento de los aliados latinos de Roma, las "Delicias de Capua" que entretuvieron a Aníbal, la inestabilidad de los mercenarios del ejército cartaginés, el dominio marítimo romano y la consiguiente limitación de vituallas y refuerzos para Aníbal...

Puede ser muy interesante combinar mediante árbitro todos estos factores, si no lo hay disponible, un mazo de tarjetas con tales circunstancias escritas, que los jugadores deberán utilizar al principio de cada turno, será un buen sustitutivo.

Figuras: Minifigs en 15 mm. posee un extenso catálogo de figuras de Antigüedad y todas las tropas aquí mencionadas tienen su representación (aunque con algunos errores, por ejemplo la infantería africana aparece armada con picas, algo que está lejos de ser aceptado por todos los historiadores).

En 5 mm. Heroics & Ros, tal vez sea ésta la escala ideal si utilizamos escala 1:50.

Reglas: La mítica WRG-7ª Edición proyecta su sombra fantasmal cuando de reglamentos de Antigüedad hablamos. Yo ¡Oh blasfemia! creo que hay otros mejores: *Newbury Fast Play* y *Ancient Empires*, por ejemplo. Para 5 mm. la casa ya citada posee sus propias reglas, muy sencillas y que combinan lucha en tierra y mar, asedios y campaña.

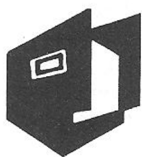
Juegos: Imperium Romanum II se adapta a la filosofía de una campaña de la época y será muy útil; el excelente *Civilización* es más general, pero vale la pena por sí mismo.

Bibliografía:
Batallas decisivas del mundo occidental: Fuller.
Guerres de l'Antiquité: Warry.
Historia del Arte de la Guerra: Montgomery.
Grandes batallas del mundo: Macdonald.
Roma y sus enemigos: WRG Ediciones.



dossier

PRENSA LUDICA



DOSSIER

Prensa Lúdica
Las revistas de juegos fuera de nuestras fronteras

Ya era hora de que nos ocupáramos de nuestros colegas. Gente tan loca como nosotros, dispuestos a dejarse las pestañas (y muchas horas) confeccionando bonitas revistas sobre el hobby. Quizá no están todas las que son, pero sin duda las que están lo merecen.

por Pepe L. Jara

Quede claro desde el principio que éste no pretende ser un estudio exhaustivo ni completo de todo el panorama de las revistas dedicadas a los juegos. Se trata más bien de analizar un poco la evolución de la prensa especializada en nuestro hobby preferido y dar algunos de los ejemplos más notables, sobre todo los que pueden conseguirse (aunque sólo sea de vez en cuando y en lugares escogidos) en nuestro país.

Otra razón que imposibilita hacer un listado de todas las revistas que existen es que, por desgracia, muchas de ellas tienden a aparecer y desaparecer con la rapidez de estrellas fugaces. Esto se debe en gran medida a la peculiar forma en que surgen las publicaciones sobre juegos.

Fanzines mil

La base de las revistas de juegos se encuentra, naturalmente, en los montones de fanzines que, durante más o menos tiempo, con mayor o menor regularidad y con desigual fortuna, aparecen en todos los países en los que cunde la pasión por los juegos, sean temáticos, de rol o de guerra. Seguro que todos conocéis una historia parecida: se monta un club, con un núcleo de entusiastas, dispuestos a todo. No sólo se consigue un local, se compran juegos, se "crean" masters para todo tipo de rolgames y se juegan partidas maratonianas. El club bien pronto se plantea que debe proyectar una imagen, que debe "convencer" a los infieles (es decir, a aquellos que sólo juegan a las cartas). ¿Los caminos? Hay dos bien claros: Primero, se montan unas jornadas, o reuniones, o actos, con el apoyo de alguien en un colegio, instituto o local público. Segundo, se publica un fanzine. Suele ocurrir por desgracia que siempre son los mismos (que no pasan de cuatro) los que redactan los estatutos del club, ejercen de masters, organizan los actos públicos del club y encima se chupan todo el fanzine, desde la redacción de los artículos, hasta la venta de cada ejemplar. Y, claro está, en algún momento se cansan y... adiós fanzine, porque lo que no harán será dejar de ser jugadores, pero el periodismo especializado puede quedar para otros.

Esto no quiere decir que haya algunos fanzines que hayan conseguido resultados francamente buenos (ahora mismo recuerdo El Caldero Mágico, del club Héroes de Madrid), pero a la larga, todos acaban extinguiéndose, a menos que... se conviertan en revistas. Pero se trata de una decisión seria, en la que, además de tiempo y trabajo, los creadores del fanzine deben comenzar a arriesgar dinero.

A cada revista su sponsor

Una revista requiere una organización, distribución, publicidad que ayude a mantenerla. En resumen muchas cosas, y dinero. En el mundo real, las revistas de juegos que mejor funcionan son aquellas que están apoyadas por una casa que fabrica juegos. El primer ejemplo, y todo un clásico, es The General, publicada por Avalon Hill. TSR tiene Dragon, GDW, Challenger. En Francia, Jeux Descartes tiene sus suplementos sobre juegos y en cierta manera está relacionado con Casus Belli. Games Workshop de Inglaterra se encuentra detrás de White Dwarf. Es una fórmula que funciona: las casas de juegos obtienen promoción para sus productos y los aficionados reciben información de primera mano sobre los juegos que más les gustan. Si te interesa Advanced Dungeons & Dragons, tu revista es Dragon; si lo que te apasiona es Squad Leader, The General te vendrá como anillo al dedo. En este caso, la revista tiene asegurada una vida tan larga como la de su "casa madre".

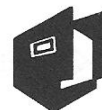
Incluso las revistas que podríamos llamar "independientes" resultan ser en muchos casos punta de lanza para colecciones de juegos que prepara la misma editorial que produce la revista (el caso de Command, de la que hablaré más adelante, es ejemplar).

Bien, soltado este rollo teórico, paso a hablar de las revistas una a una. Las he dividido en las dos grandes categorías: revistas de wargames y revistas de rol. Es curioso que, para lo mucho que se juega a rol, las revistas de wargames sean tan abundantes como las de rol.

Revistas sobre Wargames

The General

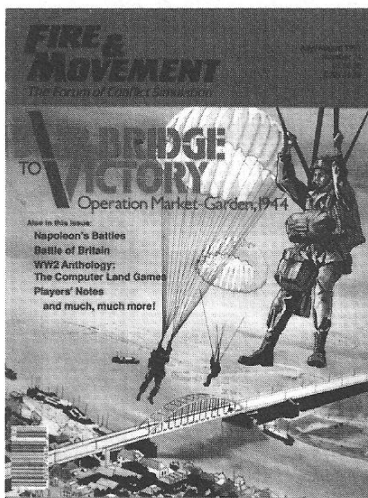
En la guerra como en otros sitios, la antigüedad cuenta. The General lleva ya casi 30 años en la palestra, que se dice deprisa. Está concebida como una publicación de apoyo a toda la gama de juegos de Avalon Hill:





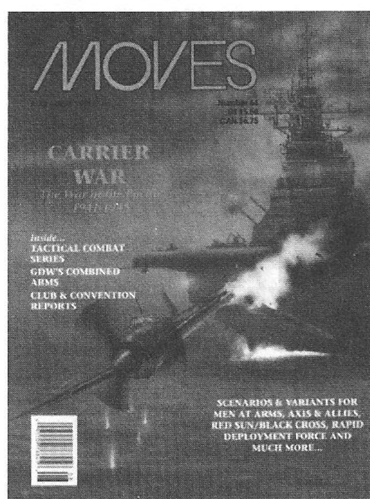
comentarios, listas de erratas, reglas opcionales, escenarios... todo lo encontrarás en esta revista que tiene una muy buena presentación, aunque algo espartana. Sus artículos sobre Advanced Squad Leader o Third Reich son verdaderos clásicos, aunque para algunos (entre los que me cuento) hay un exceso de tablas de probabilidades ¿De qué sirve saber que tu cañón antitanque tiene un 45% de probabilidades de impactar con éxito en un T-35 de frente, si estás convencido de que sacarás un 12 y no sólo no acertarás, sino que el cañón se estropeará irremediablemente?

Fire & Movement



Publicada por Cummins Enterprises y dirigida por Joseph Miranda, un hombre que lleva muchos años en esto de los wargames, F&M se ha ganado una merecida fama de publicación seria. Sus artículos de análisis sobre juegos son de lo mejor que puede leerse en estos momentos. Procura mantener una encomiable imparcialidad entre las distintas casas de juegos, de manera que en un mismo número encontrarás un extenso reportaje sobre el Red Barricades de ASL (La lucha en Stalingrado) y un comentario sobre The Great Patriotic War de GDW. Como casi todas las revistas, cuenta con una sección dedicada a los juegos de ordenador, así como páginas de opinión en las que actualmente, también como en muchas otras revistas, se discute con más o menos acaloramiento a dónde diablos va el hobby.

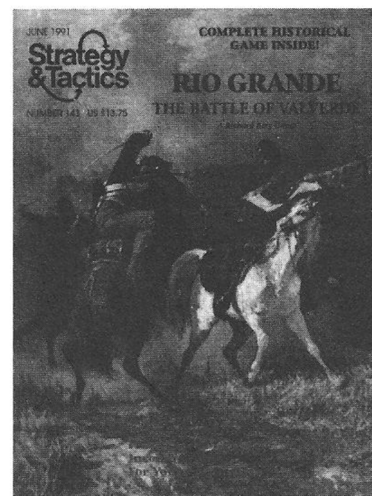
Moves



Mismo editor que Fire & Movement, pero dirigida por Jeff Albanese, quien estuvo a cargo anteriormente de Fantasy Gamer y Space Gamer. Quizá porque el director es nuevo, la revista es densa y llena de buena información, aunque su esquema parece duplicar el de F&M. Mención especial para la sección de nuevos juegos en fase de producción, en la que se deja hablar a los padres de las criaturas. Poseo un ejemplar en el que Ed Wimble en persona describe la creación de Clash of Arms, aprovechando que presenta la tercera edición de La Bataille de Auerstadt; una auténtica delicia. Los comentarios sobre juegos de ordenador son tan completos como los de wargames de tablero, algo no muy común en estas revistas regidas por grognards, amantes del hexágono y la ZOC.

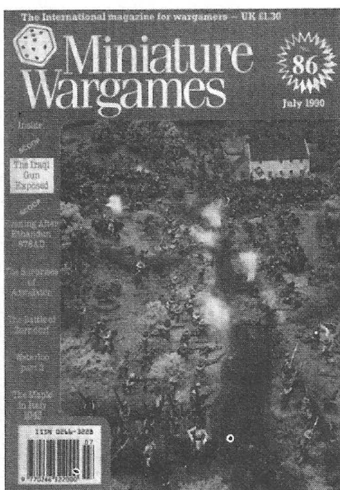
Strategy and Tactics

Otra de las clásicas en el mundo de los wargames. Strategy and Tactics también es editada por Cummins Enterprises. Su diferencia con las dos revistas anteriores es que siempre incluye un juego encartado, algo que es de agradecer, aunque también es verdad que repercute en su precio. Durante mucho tiempo, junto con la fenecida Wargamer, Strategy and Tactics ha sido una de las revistas preferidas por los aficionados del mercado anglosajón, y con no pocos fans por estas tierras. En estos momentos esperamos ver su último número con impaciencia, para ver si resiste el tirón de otras revistas más novedosas que han ido surgiendo. En cuanto a la estructura de la revista, el juego encartado, con su reglamento y el artículo histórico que suele acompañarlo, se come buena parte de las páginas. Si el tema te interesa, magnífico, pero si la guerra de los boers (por poner un ejemplo) no es lo tuyo, es muy probable que te salga más a cuenta esperar a otro número. Uno de los últimos números que han llegado a España (con cuentagotas) incluye un juego en solitario sobre el desembarco norteamericano en Tarawa, durante la Segunda Guerra Mundial. Ya se sabe que para esto de los juegos de guerra en solitario, el japonés es un PNJ ideal: no se mueve pero tampoco se rinde, hay que machacarlo, dentro de la mejor tradición de "liquide usted mismo sus orcos".



Miniature Wargames

Esta revista inglesa es esencial para los que gustan del juego de guerra con figuras, sea en la época que sea. Abundante información para montar campañas en cualquier conflicto bélico conocido, excelentes fotos a color de dioramas y de figuras en detalle. Y no hay que perderse las secciones de anuncios, donde uno puede conseguir esos datos necesarios para pedir todo tipo de figuras y ayudas (terrenos, edificios, etc.) que tan difíciles son de encontrar por estos lares. También son muy interesantes sus reglamentos y sugerencias para desarrollar juegos, muy en la onda del "wargamero" inglés que a veces tiene muy poco que ver con su colega americano. Un enfoque más



artesanal del juego, más atención al cómo se juega que al cómo se gana. Si te gusta el té con figuras de plomo, ésta es tu revista para el invierno.

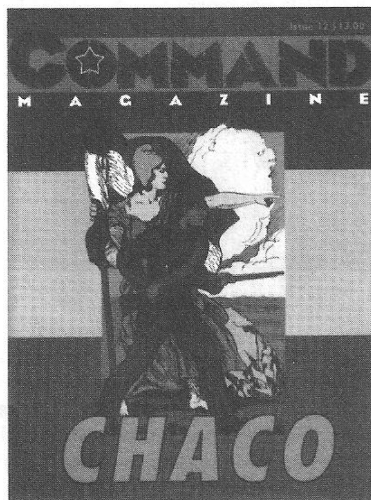
Europa

La revista (casi fanzine) con las portadas más feas que puedas imaginar. Pero no la nombro sólo por esa curiosidad. Europa está dedicada exclusivamente a la Serie Europa de juegos sobre la Segunda Guerra Mundial, que en principio lanzó la firma GDW y que ahora continua GRD, la misma empresa que edita Europa. La revista llega gratis a los miembros de la Asociación Europa, que cuenta con una delegación en España. Si alguna vez caíste bajo el influjo de "Fire in the East", "Western Desert", o más recientemente "The Balkans", esta revista, pesę a su pobre presentación, es esencial. Creo que en ninguna otra revista se ha tratado de forma tan exhaustiva un sistema de juego. Pero si algún día se les ocurriera maquetar la revista, todos lo agradeceríamos.



Command

Lo mejor para el final. Command es una revista relativamente nueva, creada por uno de los personajes más llamativos de la afición americana: Ty Bomba (el apellido acompaña, hay que reconocerlo). Bomba había trabajado en Strategy and Tactics y tras abandonar esa revista, montó Command según sus particulares leyes para los wargames: una revista debe tener un juego encartado; dicho juego debe poderse jugar en una tarde; las reglas deben ser las clásicas (casillas hexagonales, zonas de control, tablas de resultados, etc.). Con este ideario Ty Bomba ha creado la que, en mi opinión, es ahora la mejor revista de wargames del mercado. Su contenido no tiene desperdicio y su presentación mejora incluso la de muchas publicaciones de rol (en este género siempre se cuidó más el aspecto físico de la revista). De hecho, los tres primeros números de Command (que en la actualidad prepara su número 13) son ya



piezas de coleccionista. Si has de comprar una revista de wargames, que sea ésta. Además, la misma editorial produce una serie de juegos "en sobre" que no están nada mal: Nato, Nukes and Nazis, o la serie sobre un hipotético conflicto a final de la década de los 40 entre un Japón y una Alemania que ganaron la Segunda Guerra Mundial. El único problema es que en España salen un poco caros.

Revistas de Rol

Dragon

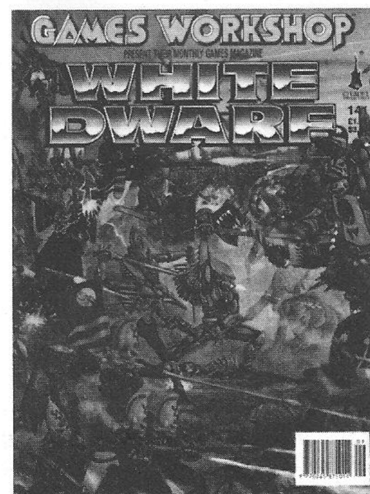
La revista de TSR y Dungeons & Dragons, casi ná. Es otro de los clásicos dentro de las publicaciones lúdicas. Esencialmente es una revista que difunde el D&D a golpe

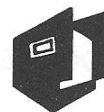


de módulo, y durante mucho tiempo influyó en las otras revistas de rol que fueron surgiendo como setas, aprovechando el primer gran boom de este tipo de juegos. Dragon colocó muy alto el listón de las revistas de rol, tanto en presentación como en contenido, aunque eso sí, siempre dentro de las coordenadas de Dragones y Mazmorras, avanzado o no.

The White Dwarf

El Enano Blanco es una de las revistas de más larga vida en el mercado inglés. Desde hace ya tiempo es el estandarte de Games Workshop, lo que significa Warhammer 40.000, Blood Bowl y demás juegos de rol, cercanos al gore cinematográfico. Las figuras de Citadel se caen de las páginas en cuanto abres la revista: de nuevo muchas fotos en color de dragones montados por todo tipo de PJs y PNJs, módulos, anuncios de rol en vivo y masacres diversas, todo muy british.





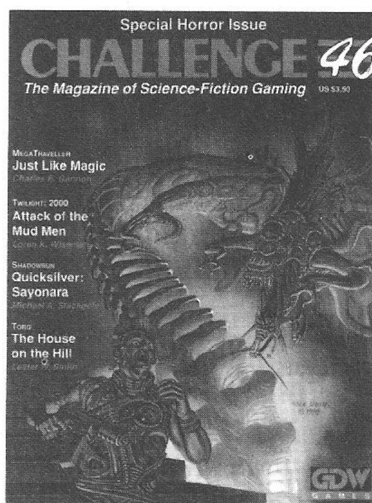
The Adventurer

Una revista que surgió como competencia directa al Enano Blanco. La fórmula es parecida: reportajes sobre creación de dioramas y pintado de figuras, artículos de esos que tanto gustan en el mundo del rol explicando mundos imaginarios (hoy presentamos "El circuito de alcantarillado en la ciudad de Menopausa, especial para ladrones"), revisión de novedades, escenarios de los grandes clásicos (RQ, Cthulhu, El Señor de los Anillos) y una variopinta sección de anuncios que nos permite comprobar que los ingleses siguen locos por comprar kits de tabernas, fragmentos de armaduras o penosos colgantes con forma de cabeza de trasgo tuerto. Aparte esta pequeña manía, debida seguramente al clima de las islas, la revista está bastante bien.

Different Worlds

Publicada por Sleuth (qué nombre tan precioso) en Estados Unidos, Different Worlds no le hace ascos a la fantasía medieval, pero la mezcla sabiamente con juegos de ciencia ficción, o con juegos contemporáneos como el James Bond, o esos juegos, que tanto gustan a los americanos y que tan poca gracia nos deberían hacer a los europeos, en los que nuestro continente es una especie de lejano oeste tras una guerra nuclear o lindeza parecida en el que retozan marines, miembros de la 82 aerotransportada y demás calaña.

Challenger



Ya era hora de salir de las cavernas, mazmorras y demás mundos medieval fantásticos. ¿Un poco de ciencia ficción? Pues aquí está Challenger, producto de GDW, dedicada a Traveller, MegaTraveller, Traveller 2300, Traveller Ida y Vuelta (¿cuál es el falso?) pero también a Twilight 2000, 1889 y demás juegos marca de la casa. Una buena (aunque austera) presentación y mucha, mucha información para los que se dediquen a estos juegos.

GM

O Game Master. Una revista de formato algo más grande que las otras y con un loable equilibrio entre lo que son los juegos de rol y lo que son el cine y la literatura que los alimentan. Al igual que otras revistas de rol, la maquetación resulta más caótica que el toque de diana en un campamento de orcos y a veces cuesta trabajo discernir si la página es la publicidad de un nuevo juego o simplemente el comienzo de otro módulo (sobre todo si tu inglés no es muy preciso). Bromas aparte, GM es una buena compra, porque hay sección dedicada a los florecientes juegos por ordenador, a los juegos por correo y a los de rol en vivo, tres campos alternativos a la típica partida de mesa que van ganando adeptos.

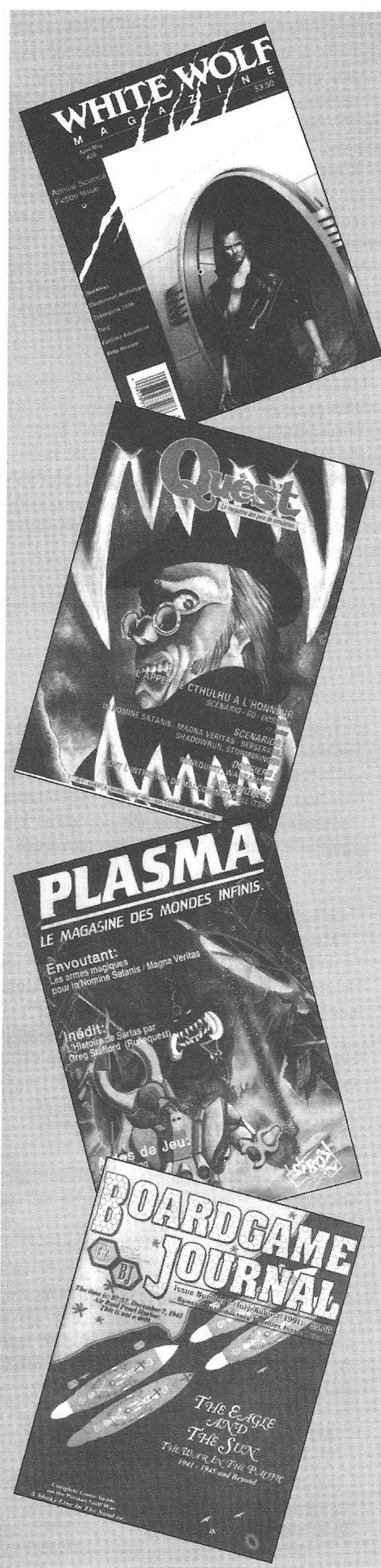
Casus Belli



El representante francés por excelencia queda muy bien en medio de este maremagnum anglosajón. Una revista que comenzó dedicada al wargame, con unas pocas páginas dedicadas al rol; que luego se convirtió en una revista de rol con unas pocas páginas dedicadas al wargame y que ahora mantiene proporciones más ecuánimes, aunque el rol se siga llevando la parte del león. Será por proximidad, pero siempre me ha gustado Casus Belli más que casi todas las revistas anglosajonas, y eso a pesar de que, típicamente francés, parece a veces defender cosas imposibles (como que Gandalf nació en la Ile de France, por poner un ejemplo). Ciertos chauvinismos aparte, la mejor revista de rol de las hasta ahora citadas.

Tatoo

Cerramos con este típico ejemplo de revista "de marca". Publicada por nuestros



vecinos de Oriflam, está totalmente consagrada a extensiones y módulos de los juegos que esta editorial publica. En consecuencia, es una fuente de inagotables recursos para jugadores francófonos de Runequest, Stormbringer, Hawkmoon o el más recientemente incorporado Cyberpunk. A pesar de que Fréderic Blayo abandonó la vatuta de la publicación después de tres auténticas joyas de coleccionista, la revista parece seguir mereciendo confianza. Su único problema es su escasa puntualidad ... ¡pero esto ocurre en las mejores familias!

Y más

Desde nuestro espacio de novedades habéis podido seguir la aparición de otras publicaciones, desde la americana Boardgame Journal a la francesa Quest, de la británica Red Giant a la indescifrable danesa Saga. Confiemos en que su andanza se consolide y con suerte se ganen un lugar entre estas ilustres supervivientes.

Si queréis más información sobre alguna de estas preciosas publicaciones que aquí mencionamos, ahí van algunas direcciones:

THE GENERAL. JOC INTERNACIONAL. c/ San Hipolit, 20. 08030 BARCELONA

FIRE AND MOVEMENT. PO Box 1289, Salinas CA 93902. USA

MOVES. PO Box 1289, Salinas CA 93902. USA

STRATEGY AND TACTICS. PO Box 1289, Salinas CA 93902. USA

EUROPA. Europa España. c/ Provenza 85. Barcelona

COMMAND. Command Magazine. PO Box 4017 San Luis Obispo CA 93403. USA

MINIATURE WARGAMES. Barreira Militaria, Mayor, 4. 28013 Madrid.

DRAGON. Dragon Magazine, TSR Inc. PO Box 72089. Chicago IL 60678. USA

WHITE DWARF. 16 Castle Boulevard, Notthigham NG1 1FL. England

ADVENTURER. Mersey Leisure Publishing. 85 Victoria Street. Liverpool L1. England

GM. The Finsbury Business Centre, 40 Bowling Green Lane, London EC1R ONE. England.

CHALLENGER. P. O. Box 1646, Bloomington, IL 61702-1646 U.S.A.

DIFFERENT WORLDS. Sleuth Publications Ltd. 689 Florida Street, San Francisco CA 94110. USA

CASUS BELLI. Excelsior Publications, 1 Rue du Coronel Pierre Avia, 75015 Paris.

TATOO. Oriflam. 132 Rue de Marly, 57158 Montigny-Les-Metz.

ERRATA CONCURSO DOSSIER LIDER 25

Como todos los avezados lectores habrán descubierto, en TD, el juego que publicamos en el Dossier del pasado LIDER 25, introdujimos un espontáneo concurso de detección de gazapos. Las respuestas al mismo son las siguientes:

1º) pàg 37.
Hoja de equipo

- Tanto en Formaciones como en Ataque, la penúltima cifra "133", debe ser sustituída por un clarísimo "113".
- En los bloques de defensa, supongo que habréis deducido que la cuarta cifra, en lugar de "355" debe ser "353".

2º) pàg 37.
Entre las cartas

- Un exceso de pasión traductora transformó en "Punto" lo que debe ser un "Punt".

3º) pàg 41.
Tabla de formaciones ofensivas

- Los jugadores no son los de la defensa (DL, LB, DB), sino que se trata de los atacantes; por este orden, de arriba a abajo, WR, TE y RB.

4º) pàg 41.
Tabla de formaciones defensivas

- Como habrás visto en 3º, los jugadores de la defensa serán, por orden, DL (en lugar de DB), LB y DB.

5º (y Premio EXTRA BONUS)
Tabla de jugadas

- Hábilmente fueron obviadas las terceras líneas correspondientes a las carreras interior y exterior y al pase corto (un aplauso para los sufridos lectores que hayan intentado jugar al pase corto con esta errata). Lo mejor: fotocopia, recorta y pega en su lugar correspondiente la nueva tabla que aquí te proporcionamos.

El premio del concurso se otorgará con gran ilusión a todo aquel que presente en la redacción (dirección habitual) un certificado notarial de que descubrió todas las erratas antes de leer esta revista.

Tabla de jugadas

Jugada	Ataque	Defensa sin blitz	Defensa con blitz		
			LB	DB	LB+DB
Carrera interior	2x RB + 1x TE + 2x OL	4x DL + 1x LB	4x DL	4x DL + 1x LB	4x DL
Carrera exterior	3x RB + 1x TE + 1x OL	2x DL + 2x LB + 1x DB	2x DL + 1x LB + 1x DB	2x DL + 2x LB	2x DL + 1x LB
Pase corto	2x QB 1x TE 2x WR	1x DL + 2x LB + 2x DB	1x DL + 1x LB + 2x DB	1x DL + 2x LB + 1x DB	1x DL + 1x LB + 1x DB
Pase largo	2x QB + 3x WR	1x LB + 4x DB	4x DB	1x LB + 3x DB	3x DB
Pase Rush	4x OL + 1 x TE	3x DL	3x DL + 1x LB	3x DL + 1x DB	3x DL + 1 x LB + 1 x DB

KILLER®

Juego de rol en vivo



Los puñales

Es un juego típico de Ogris, aunque se ha extendido hasta el continente. Muy fácil de jugar, tiene una componente de riesgo que lo hace muy excitante. Aunque los ejemplos se dan para RQ es aplicable para cualquier sistema de rol.

por Agamenón

Puede participar cualquier número de jugadores. Su colocación alrededor de la mesa se decide por sorteo, así como quien saldrá. Al acabar una partida le tocará salir al siguiente jugador de la derecha. Al principio de cada partida cada jugador pone una apuesta prefijada formándose un fondo.

Se juega con dos dados normales de seis caras. El jugador que sale comienza a lanzar los dados y a sumar los resultados hasta que saque dobles, llamados figuras. El valor de su jugada será la suma total, incluida la figura. Si la suma pasa de 30 antes de sacar figura, el jugador debe parar y su jugada será cero (0).

A continuación pasará los dados al jugador de la derecha, que repetirá el proceso. Cuando hayan tirado todos los jugadores se eliminará aquel, o aquellos en caso de empate, que hayan obtenido la menor jugada. Si esto significa eliminar a todos los jugadores se deberá repetir la tirada para todos. Cuando sólo quede un jugador éste se lleva el fondo.

Cuando un jugador saque una figura con su primera tirada, el proceso es distinto en función de cual sea la figura:

Ojos de Gato (1,1): El jugador se lleva el fondo. La partida acaba.

Serpiente (2,2): Puede retirar la apuesta del fondo. Su jugada es cuatro (4).

Pirámide (3,3): Su jugada es treinta y seis (36).

Lazo (4,4): El jugador es eliminado directamente.

La Vieja Dama (5,5): Debe añadir cuatro veces su apuesta al fondo y es eliminado directamente. Si no coloca el dinero puede ser estrangulado por el resto de los jugadores.

Puñales (6,6): Debe añadir nueve veces su apuesta al fondo y es eliminado directamente. Si no coloca el dinero el resto de los jugadores pueden apuñalarle una mano.

Notas

Como se ve aunque el fondo inicial asciende la número de jugadores por la apuesta, este puede variar a lo largo de la partida. Si llegara a desaparecer, p. e. varias Serpientes, la partida acabaría.

Si un jugador saca La Vieja Dama o Puñales, es eliminado ponga o no ponga el dinero. No se permite levantar de la mesa a un jugador hasta que satisface su deuda, ahora bien puede pedir dinero a amigos o dar algún objeto valioso. En el caso de La Vieja Dama se le suele dar una hora para que algún amigo reuna el dinero, en los Puñales no se deja tiempo.

Los jugadores eliminados directamente no tienen jugada, eso significa que cuando jueguen todos los de menor jugada son eliminados. Si sólo quedara un jugador no sería eliminado sino que conseguiría el fondo.

Verdugo

Es la persona encargada de llevar a cabo los castigos. Puede ser jugador o no. Se considera una obligación realizar el castigo, si el que debe ser castigado opone resistencia, el resto de jugadores ayudará al verdugo. El daño de la puñalada es, normalmente, 1D4+2 en el brazo. La justicia de Ogris no considera delito esta muerte, pero puede no ser así en otros lugares. El verdugo también se encarga de valorar los objetos que se quieran aportar para satisfacer la deuda.

Jugar

En este juego es difícil hacer trampas, pero se puede llegar a tener gran habilidad. Si un jugador no está conforme con una tirada, puede intentar Trucos de Manos. Si acierta podrá volver a lanzar uno de los dos dados de la tirada, debiéndose quedar con el nuevo resultado. Si pifia algún jugador habrá observado una acción irregular y protestará, lo que suceda depende del resto de jugadores (paliza, expulsión del casino, linchamiento). Si obtiene exito crítico podrá colocar directamente uno de los dos dados con el resultado que quiera. Con un fallo normal la partida continua normalmente. Sólo se puede intentar una tirada de Trucos de Manos por partida. No se puede intentar si se obtiene figuras en la primera tirada.

Casinos

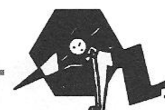
Cuando se juega en un casino es obligatorio el uso de fichas. Al cambiar el casino se queda con un porcentaje, generalmente 10%, que es su beneficio. Por ese precio pone a disposición de los jugadores mesa, dados y Verdugo. Por un suplemento pueden conseguirse mesas protegidas con conjuros de Neutralizar Magia. El Verdugo también cambia a fichas objetos de los jugadores, si luego quieren recuperarlos tendrán que pagar un recargo del 20%.

Magia

Es posible usar la magia para aumentar las posibilidades de ganar, aunque está totalmente prohibido. Cualquier intento de utilizarla que sea descubierto hará que los jugadores se lancen sobre el osado con la intención de matarle. Esto es aplicable a hechizos de protección contra el daño.

Variantes

Cuando se juega entre amigos es posible jugar sin cas-



tigos. También se puede aumentar o disminuir lo que se paga con los Puñales o La Vieja Dama. Es normal jugar con dados especiales, que en vez de puntos tienen medias figuras. El valor de estos dados en madera es de 10 p. y en hueso de 100 p.

Frases

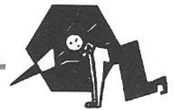
El juego de Puñales está tan extendido que existen frases populares relacionadas con él. Cuando se tiene un golpe de suerte se dice "La Dama te mira de frente" y para avisar o amenazar se usa "La Dama llega cuando menos se la espera". Ver los ojos de un gato en la oscuridad y no ver su cuerpo, se considera un buen presagio.

Estadísticas

La probabilidad de sacar figura a la primera es 16,7%, una figura en particular 2,8% y sacar una jugada de cero 41,2%. El número medio de tiradas por jugada es 3,5. El valor medio de la jugada es 11,8, sin contar las jugadas de cero el valor medio de la jugada es 24,8.

Ejemplo

Silga se incorpora a una partida con nueve jugadores. La apuesta está en 10 p. así que se forma un fondo de 100 p. Comienza a jugar sacando (3,4), (6,3), (2,4) y (4,4), obteniendo una jugada de 30. En la ronda un jugador obtiene Serpientes (-10p), otro Puñales (+90p) y cuatro tienen jugada de cero. En la segunda ronda quedan cinco jugadores con un fondo de 180 p. Sale Silga obteniendo (1,4), intenta Trucos de Manos y acierta. Vuelva a lanzar el dado 4 y saca 6, si hubiera sacado 1 se hubiera llevado el Fondo y la partida habría acabado. Continua jugando y saca (3,3) para una jugada de 13. En la tercera ronda solo queda ella y otro jugador. Saca La Vieja Dama (5,5), no puede intentar Trucos de Manos ya que lo ha intentado antes y, además, en este caso está prohibido. Cuando echa mano a la bolsa para pagar se da cuenta de que ha desaparecido, la mesa no cree tan pobre excusa y debe entregar su espada. Sale en busca del ratero para recuperar a su fiel compañera. ◆



Lexicón Paranoia

Todos sabemos que no cuesta nada hablar bien, por eso nuestro colaborador se ha puesto a trabajar en este lexicón que mejorará tu, ya de por sí degenerado, lenguaje paranoico. Se trata de un resumen de la terminología más específica del juego, que el traductor al español del mismo tiene a bien servir a los jugadores veteranos que quieran, ahora que pueden, hacer hablar a sus clones en español.

por Luis Fernando Giménez

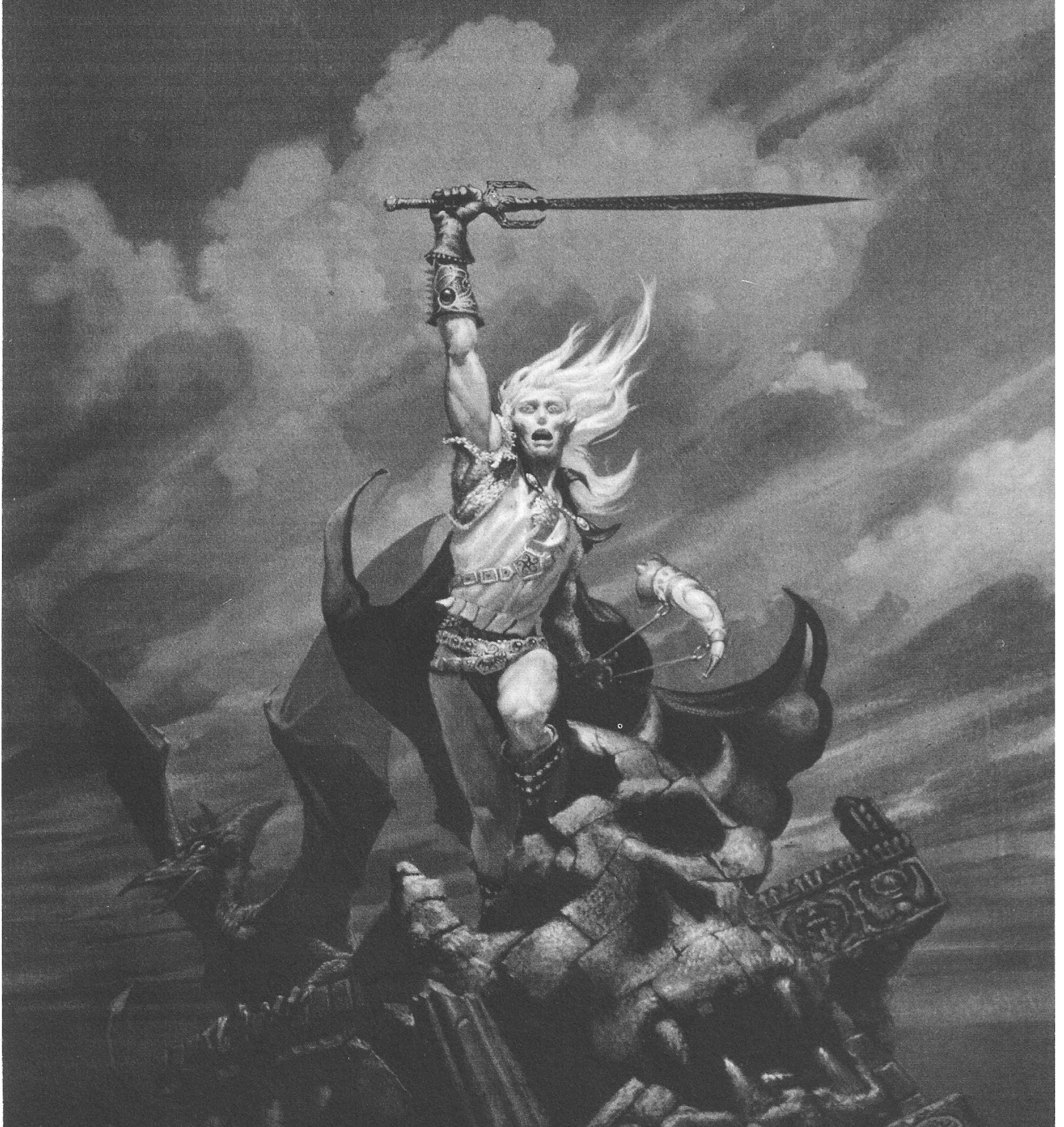
Alpha complex	– Complejo alfa	
Armed forces	– SDF servicio de defensa	
Attributes	– Atributos	
Biochemical therapy	– Drogoquimoterapia	
Biosciences	– Bioingeniería	
Bootlicking	– Adulación	
Bribery	– Soborno	
Briefing	– Sesión de información inicial (sobre la misión), sesión inicial de información	
Bureau of Brain Reclamation	– Secretariado de Reclamación de Cerebros.	
Carrying capacity	– Capacidad de acarreo	
Chaff casters	– Emisor de interferencias	
Chemical	– Ingeniería química	
Chutzpah	– Cinismo	
Con	– Embaucamiento	
Clearance	– Código de seguridad, acreditación, credencial	
Infrared	– Infrarroja	R
Red	– Roja	R
Orange	– Naranja	N
Yellow	– Amarillo	A
Green	– Verde	V
Blue	– Azul (A se reserva para amarillo)	Z
Violet	– Morado (V se reserva para verde)	M
Indigo	– Indigo	I
Ultrav.	– Ultravioleta	U
Clone	– Clon	
Com	– Comunicador	
Combot	– Robocombatiente	
Commi	– Comunista	
Computer	– Ordenador	
Computer phreaks	– Piratas Informáticos	
Cone rifle	– Rifle cónico	
Confession booths	– Cabinas-confesionario	
Corpore metal	– Corpore metal	
Crunchetyme algae chips	– Ganchitos crujientes de algas	
Damage bonus	– Bonus al daño	
Data analysis	– Análisis de datos	
Data search	– Búsqueda de datos	
Daycicle	– Ciclodía	
Debriefing	– Sesión de informe final (tras la misión)	
Docbot	– Robodoctor	
Dramatica tactical combat	– Sistema de combate dramático-táctico	
Earth mothers	– Madres de la tierra	
Egoenforcer	– Represor mental	
ReproMen		
Energy weapons	– Armas energéticas	
Fast talk	– Charlatanería	
Femme fatale	– Femme fatale	
Field weapons	– Armas de campaña	
Firethrower	– Lanzallamas	
First church of CCP	– Iglesia Primitiva de Cristo Programador	
Force sword	– Espada energética	
Forgery	– Falsificación	
Frankenstein destroyers	– Antifrankensstein	
Free enterprise	– Libre empresa	
Flybot	– Roboavión, robonave	
Funbot	– Robopayaso	
Gas thrower	– Lanzagases	
Gauss gun	– Cañón gauss	
Gausser	– Cañón gauss	
Guardbot	– Roboguardia	
Habitat engineering	– Ingeniería de sistemas	
Hand flamer	– Flameador	
Harm	– Radiorrastreador	
Heat masker	– Emisor de termosondas	
Heat seeking	– Termorrastreador	
High programmer	– Alto programador	
Hpd & Md	– SBD servicio de bienestar y desarrollo	
Ice gun	– Pistola de hielo	
Illuminati	– Illuminati	
Interrogation booths	– Cabinas de interrogatorio	
Jumpsuit	– Uniforme, mono de servicio	
Laser barre	– Carga de láser, recambio de cañón láser	
Laser cannon	– Cañón láser	
Laser weapons	– Armas (de) láser	
Macho bonus	– Aguante	
Mechanical	– Ingeniería mecánica	
Missile rack	– Lanzamisiles	
Motivation	– Sugestión	
Moxie	– Percepción	
Multicorder	– Multigrabadora	
Needle gun	– Lanzador de agujas, pistola de agujas	
Neurwhip	– Neurolátigo	
Nightcicle	– Ciclonoche	
Nuclear	– Ingeniería nuclear	
Office of joyful afirmation	– Oficina de la afirmación gozosa	
Painted laser-homing	– Laserdirigido	

Painted radar-homing	– Teledirigido por radar
Petbot	– Robmascota
Political therapy counseling	– Consejería de terapia política
Power	– Poder mutante (abrev. PM)
Power services	– SEG servicio de energía
Power suit	– Armadura energética
Production, logistics & commissary	– SPL servicio de producción y logística
Psion	– Psiónicos, psión
Psychobot	– Robopsicólogo
Pro tech	– Protecnos
Psychescan	– Psicología
Purge	– Purga(dores)
Radar jammers	– Emisor de radiosondas
Radar homing	– Dirigido por radar
Research & design	– SID servicio de investigación y diseño
Rest & recreation	– Reposo y recreo
Scrubbot	– Robolimpiador
Sec int	– SSI servicio de seguridad interna
Security clearance	– Código de seguridad, credencial, acreditación. Ver "Clearance"
Skill	– Destreza
Skill base	– Destreza básica
Slugthrower	– Lanzaproyectiles, tirabalas
Solid slug	– Bala proyectil
Sonic blaster	– Lanzarrayos sónico
Spurious logic	– Lógica espuria (la Academia Española rechaza el término "espúrea")
Stealth	– Sigilo
Stun gun	– Aturdidor
Surveillance	– Vigilancia
Survival	– Superviviente
Tacnuke	– Tacnuke
Tecnical services	– STC servicio Técnico
Transbot	– Robotransporte
Triggers	– Detonadores
Troubleshooter	– Esclarecedor
Tube cannon	– Cañón tubular
Vats	– Tanques de elaboración de comida
Vehicle weapons	– Artillería
Vehicle field weapons	– Artillería de campaña
Vehicles launched weapons	– Misiles
Vulture	– Vúlture vúltur, escuadrones cóndor
Warbot	– Robosoldado ●

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe

Rotheps
Pirañas del Lago de Hali (Raza Servidora Menor)

Nunca está de más disponer de nuevos engendros a los que enfrentarse. En este artículo el autor nos da una versión cthulhuniana de las ya de por sí temibles pirañas.

por José Eulogio Payán

Son seres acuáticos, con cabeza y aletas de pez (muy similares a las de una piraña común), que poseen un cuerpo largo y deforme, cubierto de extrañas protuberancias. Miden aproximadamente un metro y medio de longitud, pero poseen la facultad de alargar su cuerpo a voluntad, pudiendo llegar a alcanzar una longitud de tres metros y medio. Tienen dientes muy afilados y son muy voraces, aunque no suelen devorar a sus víctimas hasta que hayan muerto (ahogadas o estranguladas por sus largas colas).

Los Rotheps son servidores de Hastur el Innombrable. Debido a su naturaleza sólo se hallan en lugares donde abunde el agua, ya sea dulce o salada. Cuando atacan, suelen intentar atrapar a sus víctimas con su cola extensible, intentando estrangularlas o inmovilizarlas para que se ahoguen. Una vez la víctima ha muerto, es devorada inmediatamente. Suelen atacar en grupos de dos o tres, lo que las convierte en unos enemigos muy peligrosos. Gracias a su velocidad en el agua, cualquier ataque realizado contra ellas mientras nada sufre una reducción de 15 percentiles. Esta reducción no se aplica cuando se encuentran intentando inmovilizar o estrangular a una víctima. La reducción de 15 percentiles se aplica después de que se hayan aplicado las bonificaciones por distancia de quemarropa.

Características		*Valor media*
FUE 4D6		14
CON 2D6+6		13
Puntos de Vida: 10-11		
TAM (Varía)		(de 8 a 12)
INT 2D6		7
POD 2	D6+6	13
DES 3	D6+6	16-17
Arma	*Ataque*	*Daño*
Cola	40%	(Especial)*
Mordisco	45%	1D8+2
Movimiento:	10 (Nadando)	

* Cuando los Rotheps atacan con la cola inmovilizan a su víctima, quien debe sacar su DESx3 en porcentaje para evitar que el brazo con el que usa el arma quede inmovilizado. Si los Rotheps consiguen un "empalar" han logrado atrapar a la víctima por el cuello, con lo que se aplica el daño de estrangulamiento por Presa. Considerando el hecho de que generalmente no muerden a sus víctimas hasta que han muerto, puedes tirar 1D10 para determinar si ocasionalmente intentan hacerlo. Con un resultado de 9 o 10 utilizan el mordisco.

Armadura: 1 Punto por piel dura.
Hechizos: Los Rotheps que poseen más de 10 puntos de inteligencia conocen 1D3 hechizos.
Habilidades: Esquivar 35%, Descubrir 50%, Discrección 65%.
Pérdida de COR: 0/1D3.

Hechizos relativos a los Rotheps

Convocar Rotheps: Para convocar a un cierto número de Rotheps se precisa de una vara larga encantada, gastando 1 punto de POD permanente por cada 10% de probabilidades de éxito del hechizo que se quiera inculcar a la vara. La vara ha de ser lo más recta posible, y debe medir dos metros de longitud como mínimo. El hechizo ha de realizarse de noche, cuando Aldebarán esté por encima del Horizonte (condición similar a la que se utiliza para convocar a un Byakhee). El realizador del hechizo puede gastar puntos de magia adicionales (a razón de 1 por cada 10% adicional), y cantar durante 5 minutos por cada punto de magia empleado, mientras que con la vara debe ir removiendo las aguas del lugar donde los Rotheps van a aparecer. Si el hechizo tiene éxito, 1D4 Rotheps aparecerán nadando en las aguas.

Atar Rotheps: El hechizo de atadura de los Rotheps funciona igual que los restantes hechizos de atadura explicados en las reglas de "La llamada de Cthulhu"; con la particularidad de que es necesario realizar un hechizo de atadura por cada Rothep que haya aparecido.

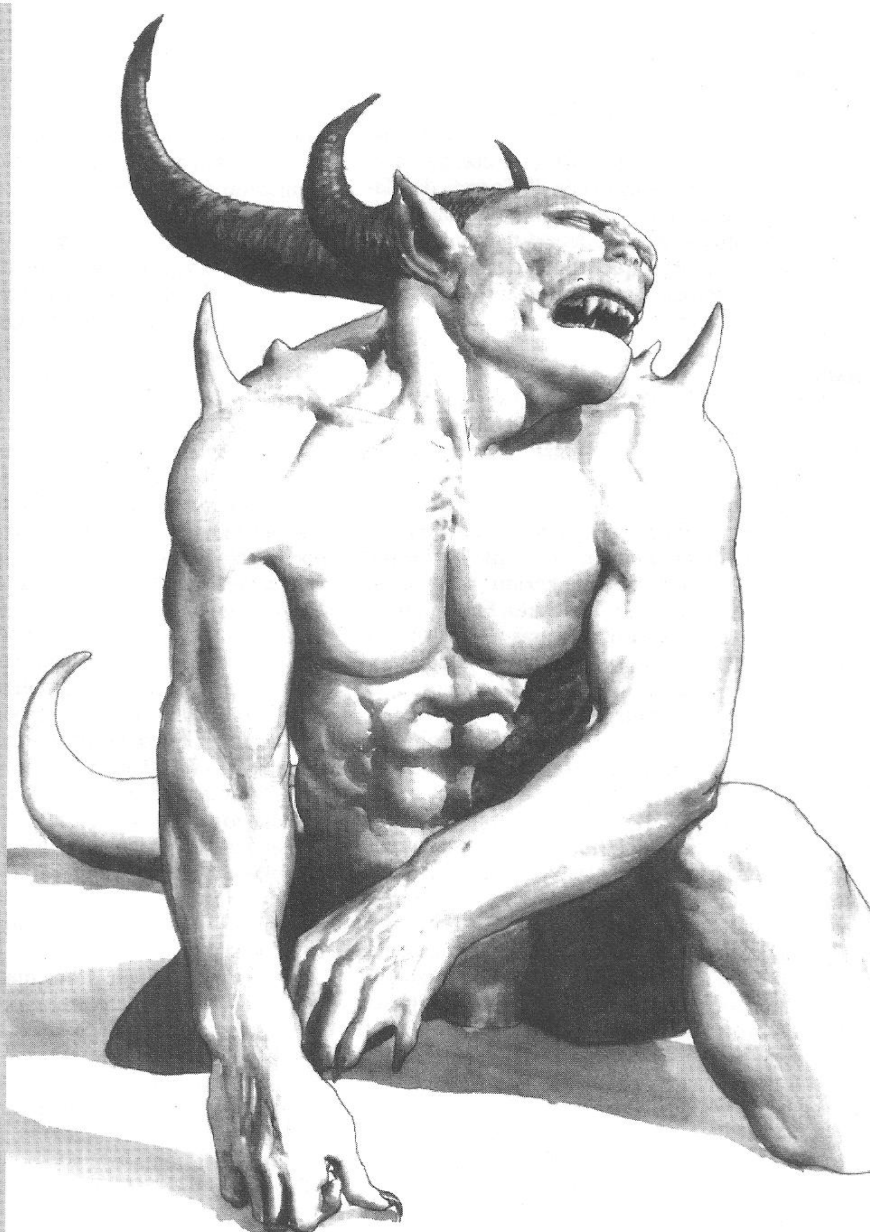
Infestación de Rotheps: Este hechizo es bastante difícil y peligroso de realizar. Se necesita primero de un lugar donde existan pirañas comunes (lo que limita el ámbito de realización del hechizo a los ríos de Venezuela y Brasil). A continuación se necesita de un sacrificio humano, de POD 14 como mínimo (el modo en que muera la víctima es indiferente). El realizador del hechizo debe entonces introducirse en el agua portando entre sus brazos el cadáver de la víctima, mientras entona los cánticos necesarios para el hechizo y sacrifica tantos puntos de su POD permanente (a razón de 1 por cada 10% de probabilidad de éxito) como desee. Mientras realiza los cánticos, debe mantenerse dentro del agua, sosteniendo el cadáver de la víctima que irá siendo devorado por las Pirañas. Mientras realiza los cánticos pertinentes (2 minutos de cánticos por cada punto de POD sacrificado) las pirañas no atacarán al realizador del hechizo. Una vez el cadáver de la víctima haya sido devorado y los cánticos hayan concluido, se tiran los dados para determinar el resultado del hechizo. Si tiene éxito, por cada Punto de POD que haya sacrificado el realizador del hechizo, 1D10 Pirañas se transformarán en Rotheps en el plazo de 24 horas. Si el hechizo falla, el infortunado realizador del hechizo se verá devorado a su vez por las pirañas. Este hechizo (como todos los que tienen relación con Hastur y sus servidores) ha de realizarse de noche y cuando Aldebarán esté por encima del horizonte (de octubre a marzo).





Concurso Runequest

Como ya debéis haber notado, Joc Internacional está dando un cambio de imagen a uno de sus Juegos estrellas, Runequest. La portada del Runequest Básico de Julio Das Pastoras, así como las de los suplementos, son un verdadero valor añadido para el juego. Una de esta portadas será está alucinante criatura que parece surgir de las mismas entrañas de la tierra despertada por un hechicero. ¿Saldrá del todo? ¿Esta atada al lugar? ... Las respuestas a estas preguntas no las tiene nadie más que tú. Exactamente, en esto consiste el concurso, en inventar un breve historial de la criatura y sus características en términos de juego. Para el ganador hay 15.000 pesetas en juegos de tu elección, incluidos en el catálogo de Joc Internacional, así como un *Secretos antiguos de Glorantha*. No olvides incluir tu nombre, dirección y teléfono. La extensión del historial no debe sobrepasar un folio mecanografiado y debe incluir su nombre. Además del ganador habrán 5 *Secretos Antiguos de Glorantha* para sortear entre todas las colaboraciones. Por si fuera poco, ésta tan sólo es la primera fase. Más adelante habrá un sorteo entre los módulos mecanografiados (mejor en diskette PC, y con una extensión entre 15.000 y 20.000 caracteres), en el que aparezca la criatura con las características ganadoras y todos los personajes de la portada del nuevo RQ.



STAR WARS

Balada gamorreana

Una vez más abandonamos las espadas de metal para acercarnos a las de luz. Aprovechamos la circunstancia para comentar un hecho: según la encuesta que realizamos durante las pasadas JESYR y según las cifras de ventas que nos proporciona el editor, este es uno de vuestros juegos favoritos ¿Cómo es entonces que recibimos tan pocas cartas vuestras al respecto? Esta bien, de momento disfrutad con este módulo, pero no dejéis de pensar en ello.

por David Revetllat i Barba

Este es un módulo de acción para tres o más personajes, a ser posible con buena puntería (si no es así da igual, no es muy probable que sobrevivan).

La historia empieza cuando un antiguo amigo de uno de los PJ (el que más comprometido esté con las fuerzas rebeldes) se pone en contacto con él. Se trata de Malerck Pearl, piloto espacial, últimamente de cazas Ala-X rebeldes. El árbitro será quien deberá definir cómo se conocieron según los PJ a que arbitre. Malerck propondrá a los PJ un trabajo importante para la rebelión que deberá llevarse en el más absoluto secreto.

La misión

Una nave de suministros rebelde sufrió una emboscada mientras se dirigía hacia su correspondiente base secreta con una importantísima carga. Fue alcanzada por los disparos de cazas imperiales, teniendo que hacer un improvisado salto al hiperespacio, al parecer con el ordenador averiado. El resultado fue que la nave salió cerca del sistema del planeta Gamorr, en el que acabó por estrellarse. El piloto, mortalmente herido, pudo en un último acto de heroicidad y apelando a La Fuerza, intentar hacer un aterrizaje forzoso, mientras el copiloto, de acuerdo con aquel, se lanzaba en una cápsula de emergencia para poder contactar con la Rebelión e informar de la situación. Fue encontrado al cabo de bastante tiempo por pura casualidad por una de las patrullas de búsqueda, concretamente la que Malerck dirigía, en un avanzadísimo estado de desnutrición y a punto de morir.

Afortunadamente pudo sobrevivir y explicar todo lo sucedido, incluida la zona del planeta en que se estrelló la nave. Pero ahora viene la parte más difícil. Es imprescindible rescatar la carga de la nave, y es una misión voluntaria, no pudiendo obligar a nadie a llevarla a cabo. Malerck es el único que se ha ofrecido por el momento, y ha pensado que el PJ escogido, junto a sus camaradas, se atreverían a acompañarle. La misión será peligrosa, pero hay una buena suma para aquellos que quieran cobrar por ella. Malerck personalmente se ha ofrecido voluntario y no piensa cobrar por la misión nada más que su sueldo de soldado rebelde, pero si los PJ así lo quieren, se les ofrecerán 5.000 créditos a cada uno (y no vale regatear con la Rebelión). Si deciden acompañarlo hasta la base, allí recibirán instrucciones más concretas, pero para ello tendrán ya que decidirse a presentarse para la misión.

El Corsario Gris

Malerck tiene su nave personal, el Corsario Gris, estacionada en el astropuerto. Es una nave muy potente (casi equivalente al famoso Halcón Milenario del no menos conocido Han Solo). Si alguien tiene problemas de documentación o está perseguido por el Imperio (Malerck sufre ambas cosas y lleva documentos falsos) les proporcionará también a los PJ hasta 5 documentos falsos proporcionados por expertos rebeldes, en los que el piloto pondrá las características de cada PJ en un momento, para lo que ya iba preparado. Sin embargo, en el momento en que todos se dirigirán hacia la nave, se toparán con una improvisada comprobación de documentos de todos los que se encuentren en la zona del astropuerto en ese instante. Hay 2D6+4+(el número de PJ) soldados en grupos de dos o tres. En 1D6 minutos se les acercará uno de los grupos para pedir la documentación. Si pasan una tirada de timar de 8 o más los que lleven documentos falsos, o de 12 los que no lleven documentación falsa y conste como alguien perseguido, ya hay pelea servida. Los demás soldados de asalto están esparcidos a largo alcance, y no tendrán remilgos en disparar a los PJ aunque hayan civiles de por medio si atacan a sus compañeros. Cuando todo acabe, podrán dirigirse a la nave. Ya en ella, Malerck se encargará de pilotarla, y si la situación es desesperada pedirá a los PJ que ocupen los puestos de Artillero y Escudos. Si han tenido una batalla con los guardias de asalto, 1d6+1 cazas TIE les saldrán al encuentro justo al acabar de abandonar el planeta, topando con ellos a medio alcance y empezando a disparar inmediatamente. Malerck se encargará de los cálculos de astrogración, y los PJ tendrían que tener la iniciativa de repartirse los mandos de piloto, artillero y escudos inmediatamente, para facilitar la tarea a Malerck.

Si no hay excesivos problemas, podrán llegar sin controversias en el viaje por el hiperespacio a una pequeña base rebelde instalada en la zona.

Base rebelde de Roentgenstrahlung

Esta base rebelde se encuentra camuflada en uno de los innumerables asteroides que forman un cinturón en el sistema Al-Lodia, formado por 8 planetas, la mitad de ellos con atmósferas densas pero respirables con una simple máscara de gas, aunque estériles para todo tipo de vida según parece. La base en el asteroide Roentgens-



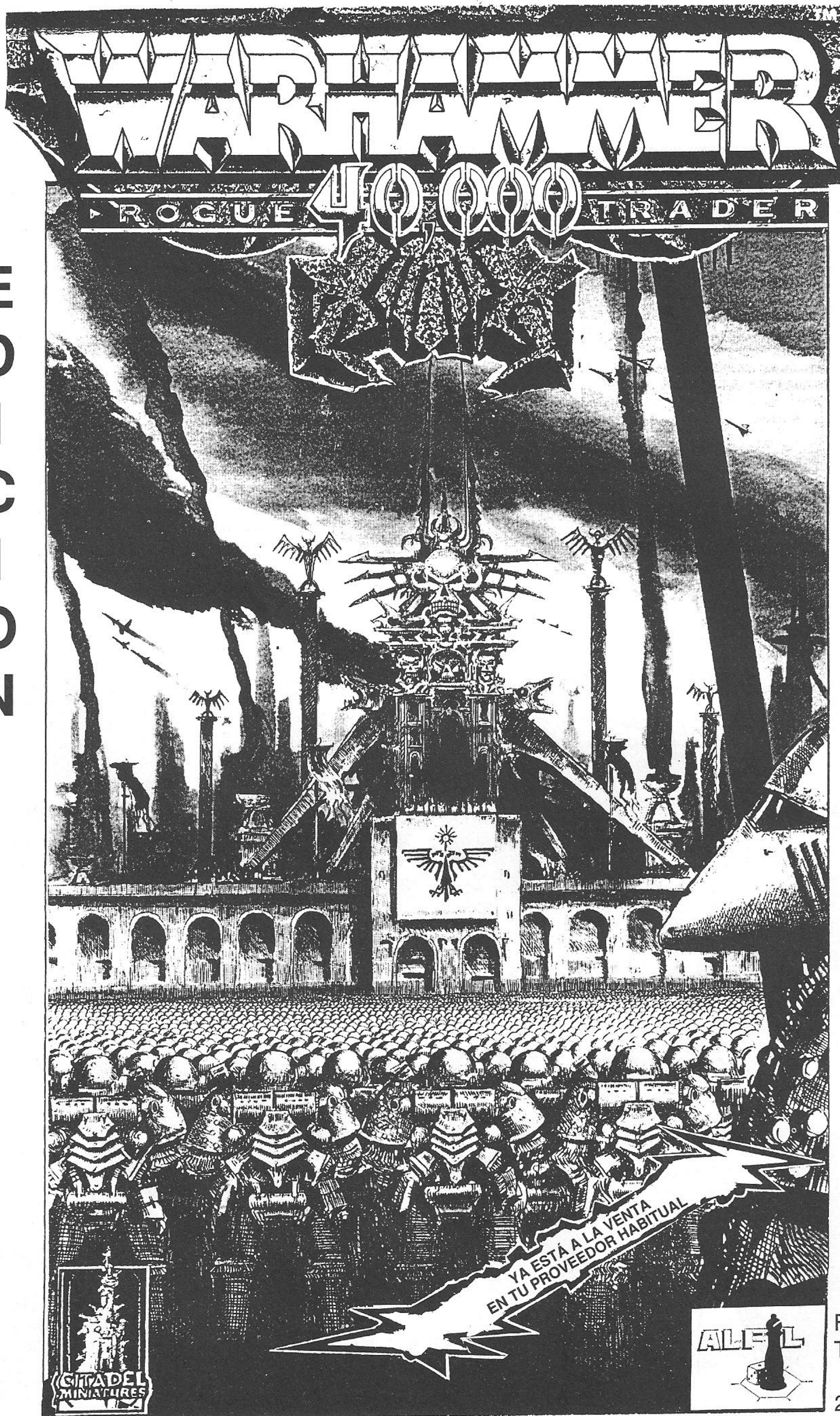
trahlung (descubierto hace años por un Comandante rebelde del mismo nombre, que en un apuro decidió descender en él para arreglar su averiada nave e informó de lo apropiado que podría ser para una base) es pequeña y provisional, preparada de modo que pueda evacuarse y trasladarse a otro lugar en poco tiempo y con pocos transportes. El Corsario Gris podrá acceder sin ningún tipo de dificultad tras introducir Malerck el código secreto de acceso. Una vez ya en la plataforma para las naves, Malerck pedirá a los PJ que le sigan y les llevará directamente a presencia del Comandante en Jefe de la base. Allí se les dará finalmente las instrucciones precisas de la misión. En una pantalla se les mostrará el plano de la zona (mapa 1) en que el carguero rebelde se estrelló, junto al lugar que se ha considerado más apropiado para aterrizar, teniendo en cuenta lo agreste del lugar, y que deben pasar lo más desapercibidos posibles ante la población indígena gamorreana. Además, el lugar exacto en que colisionó no se conoce, y una reciente tormenta eléctrica en las capas altas de la atmósfera, que al parecer durará semanas, ha ionizado excesivamente dichas capas como para que los sensores de una nave puedan dar con el carguero estrellado. Las coordenadas de aterrizaje están siendo en estos momentos introducidas en el Corsario junto a coordenadas de hiperespacio muy exhaustivas para llegar al sistema de Gamorr.

Sin embargo el problema (¿lo anterior no eran problemas?) con que han topado es que nadie se ha ofrecido voluntario excepto Malerck, y aunque es el mejor piloto de que disponen en la base, no está familiarizado con el combate terrestre. Por ello, mientras estén en la nave, deberán obedecer al Capitán y propietario de la misma, pero fuera de ella el mando pasará a los PJ, que serán quienes decidan las acciones de tierra a emprender. Se les proporcionarán todas las armas de infantería que deseen, pero tendrán que devolverlas al final de la misión.

La carga que deberán rescatar es secreta, y no se les puede revelar su contenido. Sólo tienen que saber que son de vital importancia para la Rebelión, y en malas manos podría hacerle mucho daño. Se trata de cuatro cajas de pequeño tamaño, que pueden llevarse enganchadas a unos arneses-mochila (que se les proporcionarán) resultando así fácilmente transportables.

Más problemas

El Imperio esta vez no tiene ni idea de todo esto, y si hubiera algún encuentro sería totalmente casual (a discreción del máster si los hay o no). Sin embargo, las voces de un cargamento especial estrellado en alguna parte sí han podido llegar por radio macuto hasta los oídos de Perck Grande, conocido y feroz pirata espacial. Uno de sus hombres está destinado en la base rebelde como piloto de caza, y pasa todos los informes que puede a su auténtico jefe. De hecho, éste piloto, Yuriz Aivlis, fue uno de los tres miembros de la patrulla de rescate que localizó la cápsula de emergencia cerca del planeta Gamorr, y pudo enterarse de casi todo. Perck ha decidido enviar por su cuenta un comando al planeta Gamorr, que aterrizará con su pe-


WARHAMMER
40,000
ROGUE TRADER
YA ESTÁ A LA VENTA
EN TU PROVEEDOR HABITUAL
CITADEL MINIATURES
ALFIL





queña lanzadera bastante más al Este que los PJ, entre las colinas de una zona montañosa donde su nave quedará oculta. El comando consta de seis hombres. Ha aterrizado un día antes que los PJ, y llegarán en 5 horas antes que ellos al lugar en que se encuentra la nave estrellada.

En el planeta Gamorr

Aterrizarán en un claro en medio de un pequeño bosque, por lo que no tendrían problemas si se les ocurriera camuflar la nave. Si salen del bosque hacia el Norte o el Este podrán divisar a lo lejos una casa. Se trata de una pequeña granja gamorreana, habitada por un matrimonio y sus tres hijos, aunque el marido no se encuentra allí, ya que vieron cómo el transporte se estrellaba cerca y ha ido a avisar al resto de su clan para ir a tomar posesión de ella entre todos. Los PJ sólo sabrán que la nave está por esa zona, y si salen en otra dirección del bosque, cuando ya hayan caminado bastante podrán por fin divisar la casa. Todo lo que no sale en el mapa son llanuras y más llanuras.

Si se dirigieran hacia la casa, encontrarían en ella al resto de la familia, a quienes podrían interrogar. Mientras recorran el planeta (y siempre fuera del bosque) pueden toparse con algún reducido grupo de gamorreanos con un resultado de 1 con 1D4. Los gamorreanos atacarán sin vacilar con sus hachas, pero bajo ningún concepto entrarán en el bosque. Si interrogan a alguno de los gamorreanos citados averiguarán lo del ejército de gamorreanos que se dirige hacia el lugar del accidente y que son guiados por el habitante de la casa que se distingue al Noreste, pero sólo podrán saber la localización más o menos exacta (en medio de las Colinas Negras, la serie de pequeñas montañas que se distinguen al Este) de la nave rebelde estrellada.

El bosque ruidoso

Así es como denominan los habitantes del lugar al bosque. Ningún gamorreano que ha entrado en él ha vuelto, y lo han utilizado más de una vez para dejar sueltos en él a los esclavos de los que se hartaban. En el bosque habita un repugnante monstruo salido de nadie sabe donde, que devora todo ser vivo que encuentra, aunque no se atreve a salir de él y ponerse al descubierto. Cada treinta minutos que los PJ pasen en el bosque, tirar 1D6. Con un resultado de 2 ó 3, oirán terribles aullidos inhumanos que parecen provenir del mismo. Con un uno, se toparán de cara con él. Si decidieran sacar la nave del bosque y llevarla a otro lugar habría que tirar cada medio día 1D4, y con un resultado de uno, la nave sería encontrada por un grupo de gamorreanos y destruida. Hay bastante actividad de gamorreanos en la zona, y de hecho son exploradores avanzados del grueso del ejército que se aproxima, o simples cazadores buscando comida (la humana les parece bastante tierna y apetitosa). Si por un casual decidieran dejar la nave en el bosque para seguir con la aventura, descubrirían al volver que ha sido totalmente destruida por algún ser realmente enorme y fuerte (el monstruo del bosque), con que las únicas soluciones serán escapar en la nave de los piratas (mejor escondida en un sitio menos peligroso) o intentar arreglar la nave estrellada, mientras el resto del grupo para al ejército gamorreano que, aunque numeroso, podría ser relativamente fácil de retener en una especie de Paso de las Termópilas, en los límites norte de las Colinas Negras (además los conocimientos en estrategia de los comandantes gamorreanos no van más allá del ataque frontal). Cuando los PJ lleguen hasta la nave (arreglarlo para que el ejército de gamorreanos tarde aproximadamente una hora después que los PJ empiecen a atravesar las Colinas Negras) encontrarán aún allí a los piratas (pero los PJ no sabrán quienes son). El motivo de que aun estén ahí es que la mercancía esta muy bien camuflada en el interior de la nave, y sólo Malerck sabe el sitio exacto (hay que cortar chapa). En caso de que Malerck estuviera moribundo, les daría esta información (en principio reservada) a los PJ. Concretamente hay que dirigirse a la pared sur de la bodega de carga, y abrir un agujero justo en medio a un metro de altura. Allí se encuentra un compartimiento secreto con las cuatro cajas. Los piratas se presentarán como chatarreros que habían visto la nave e intentaban sacar algo de material servible para su reventa. El cuerpo del rebelde muerto aún se encuentra en su puesto de piloto. Los piratas no intentarán atacar de momento, pero no dejarán de apuntar con sus armas, listas para el combate. Les preguntarán a los PJ qué buscan, y les recordarán que ellos encontraron la nave primero y por qué están tan interesados en ella. Si los PJ explican algo, pedirán la mitad del botín. Cuanto más se alargue la conversación tanto peor para todos ellos, porque se van acercando los gamorreanos, pero si los PJ mencionan esto, los piratas seguirán inflexibles pidiendo la mitad del botín o una compensación (lo más sensato sería que todos colaborasen y se repartieran el dinero). Malerck estará dispuesto a hablar ante sus superiores para que les den una recompensa, pero de ningún modo permitirá que se queden parte del material, empezando un combate si llega a hacerse necesario.

Tirar 1D4; si sale uno, los piratas querrán llevarse el material cueste lo que cueste. Con otro resultado, querrán una recompensa rebelde (si es que han mencionado que son rebeldes). Si se ponen de acuerdo, ofrecerán ir en su propia nave, dado que se acercan los gamorreanos y está mucho más cerca, pero Malerck se negará a abandonar la suya, yendo él sólo si es necesario. Los que vayan a buscar la nave de Malerck descubrirán que está inservible (a no ser que se arregle). Si van hasta ella, podrán intentar repararla (les costará 2D4 días) pero tendrán que hacer frente al ataque del monstruo. Si este recibe heridas se retirará a curarse para volver a atacar en cuanto le sea posible. Si dividen el trabajo entre reparadores y defensores les será más fácil. Si se cargaran a todos los piratas, naturalmente podrían quedarse su nave, si es que han conseguido que algún superviviente les confiese donde está, aunque si están mortalmente heridos no dirán nada, porque ya no les vendrá de aquí por mucho que les amenacen (a no ser que prometan curarlos primero). Si los piratas acaban llevando pasajeros, los conducirán sin que se den cuenta (haciendo ellos mismos los cálculos de astrogación) hacia su nave nodriza, justo en medio del espacio, diciéndoles que se dirigen hacia un planeta que



cae de paso hacia la base rebelde donde dejarán a uno de sus compañeros (escoger uno al azar que no sea el piloto). Si los PJ no se ponen tontos, cuando salgan del hiperespacio se dirigirán directos al hangar de la nave nodriza. Si les diera por cargarse a los piratas y hacerse con la nave después de salir del hiperespacio ya sería tarde, pues si no entran en menos de cinco segundos después de la contraseña, serán atraídos por un rayo captor hacia el hangar. Allí pueden morir heroicamente luchando contra cientos de piratas si lo desean, o dejarse capturar, en cuyo caso les encerrarán y pedirán a la Rebelión un rescate por ellos y el material capturado de 600.000 créditos. Cualquier acción emprendida contra la nave nodriza acabará en un corto combate espacial...En la nave pirata escondida en Gamorr hay un robot asesino FR-5, versión que dejó de fabricarse hace años debido a la enorme peligrosidad manifestada en algunos modelos que decidían independizarse. Si alguien que no pertenezca a la tripulación pirata se acerca, activará su programa de defensa atacando al momento. La nave pirata es idéntica en estadísticas al Corsario Gris, sólo que su multiplicador de hiperespacio es de "x1".

Si a pesar de todos los inconvenientes logran escabullirse y regresar a Roentgestrahlung, pues enhorabuena. Por si los PJ decidieran abrir por su cuenta las cajas (por cierto selladas) tendrán que dar una buena excusa luego ante el comandante, quien como castigo reducirá sus recompensas a la mitad. Si desapareciera alguna también podrían encontrar alguna buena excusa, pero en cualquiera de los casos sus recompensas se verían partidas por dos. En las cuatro cajas hay cuatro sables de luz destinados a un comando de hombres que serán entrenados en el más absoluto secreto en las disciplinas de La Fuerza. Si embargo Malerck no permitirá nada de lo anterior mientras esté vivo (¡que La Fuerza le ampare de los PJ!).

Recompensas

Aparte de la crematística, si cumplen la misión devolviendo las cuatro cajas, ganarán 8 puntos de habilidad. Si no las traen todas serán 6 puntos, o 4 si no traen ninguna y simplemente han sobrevivido. Si han matado a la criatura del bosque ruidoso, un extra de 3 puntos. La docena de gamorreanos va a 1 punto, y la media docena de piratas al mismo precio. ●

Lista de Personajes No Jugadores

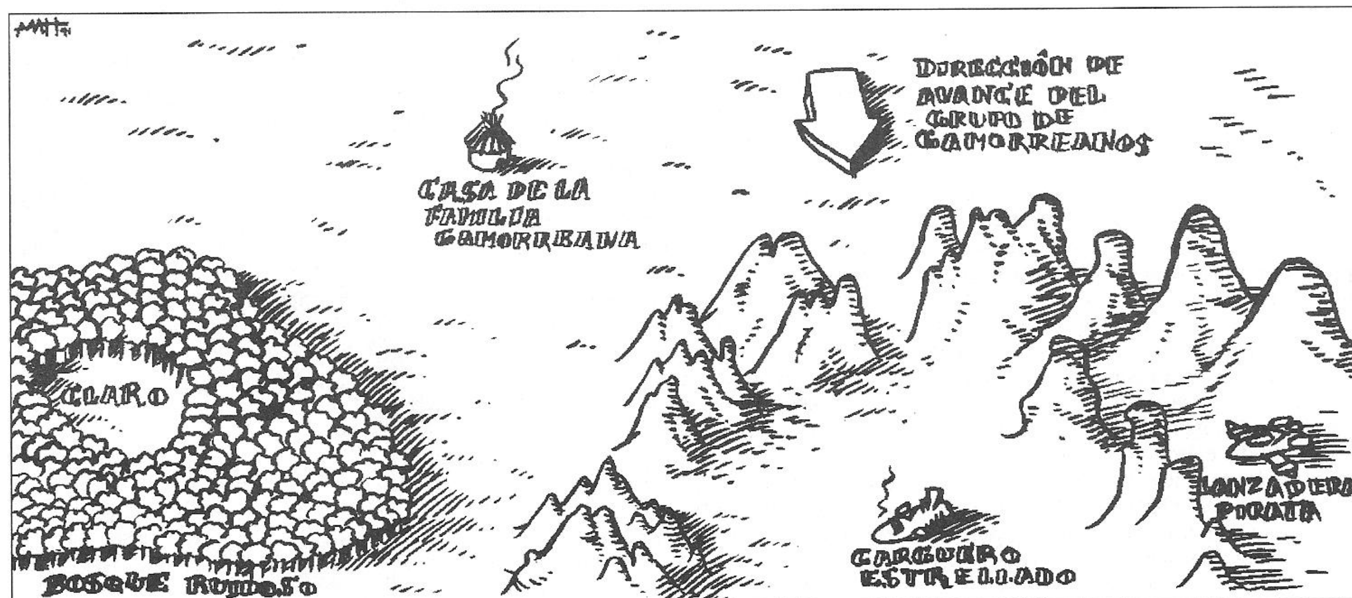
Malerck Pearl.			
Humano	Humano	Piratas típicos	Gamorreanos
Piloto	Comandante de la base rebelde	Humanos	de la zona
DES 2D	DES 4D	DES 3D	DES 3D
Bláster 5D+1	Bláster 5D	Bláster 5D	Atac con 5D
PER 3D	PER 3D	PER 3D	PER 2D
Mando 4D	Mando 6D	CON 1D	CON 1D
CON 2D	CON 2D	Bajos f.4D	FOR 4D
Lenguas 5D	Burocracia 5D	FOR 3D	MEC 1D
FOR 3D	FOR 3D	MEC 3D	TEC 1D
Vigor 4D+1	MEC 2D	TEC 1D	
MEC 4D	TEC 2D		Hacha
Atrogración 6D		Pistola bláster	
Pilotaje 6D			
Repulsores 5D			
Rifle bláster			

Corsario Gris
Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Cargo: 6 Tm.
Comestibles: 2 meses
Multipl. hip.: x1/2
Comp. nav.: sí
Hiperimp. seg.: sí
Veloc. subluz: 3D+2
Maniobr.: 1D
Casco: 6D
Armas: 2 cañones láser cuádruples
Control f. 3D
Daño: 6D
Pantallas: 3D

Monstruo del Bosque ruidoso

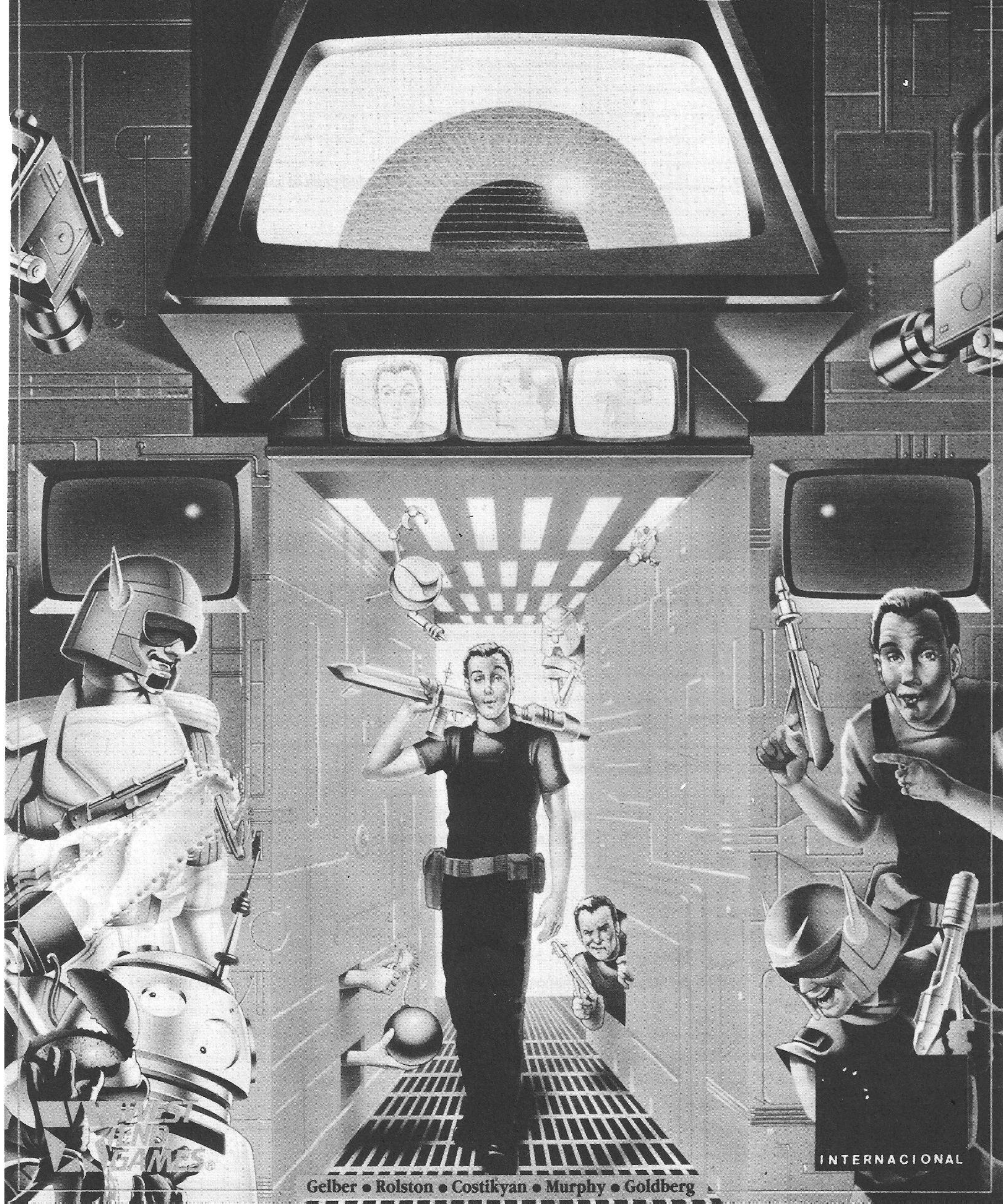
DES 2D
PER 3D
FOR 8D

Mordedura: 9D
Coletazo : 8D
(pueden darse los dos a la vez).



EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®



LIDER

ENCUESTA

Nombre .... Edad.................................
Dirección .... Club.................................
Profesión...
Tus juegos favoritos..
....
Otros hobbies ....
....
¿Lees LIDER habitualmente?...................................... ¿Lees alguna otra revista dedicada al juego? ....
¿Cuál? ....
....
Señala cuál ha sido el artículo que más te ha gustado aparecido en LIDER (en general) y el que más te ha gustado entre los aparecidos desde el nº. 19 ....
....
....
Mejor sección de LIDER ....
Mejor artículo del LIDER 25..
Mejor artículo del LIDER 26..
Sugerencias para mejorar la revista (Secciones, Temas, Colaboradores) ....
....
....
....

ACTUALIZACIÓN CENSO DE CLUBS

Nombre del Club..
Dirección del Local ....
Cuota Mensual...
Nombre y dirección del responsable ....
....
Nombre y dirección de otros, no menos responsables...
....

Franja de edad de la mayoría	¿Estáis abiertos a gente nueva?	¿Hay mujeres en vuestro grupo?
☐ Jovenzuelos (menos de 17)	☐ Sí, a todos los que quieran	☐ Nada, ni una
☐ Veteranillos (de 17 a 20)	☐ No cabemos, lo siento	☐ Está "ella"
☐ En plenitud (de 20 a 25)	☐ Depende, sí pero no	☐ Llegan a un 20%
☐ Resistentes (más de 25)		☐ Más todavía

Describid vuestras actividades (una o varias)

☐ Rol	☐ Wargames	☐ Temáticas	☐ La Oca
☐ Roles en vivo	☐ Jornadas más o menos periódicas		☐ Fanzine (nombre)

Juego "Nº 1" del Club ....
....
Otros juegos y sugerencias ....
....
....
....
....



AQUELARRE

El Romance de Diego León

Esta aventura para Aquelarre merece un saludo especial a la simpática gente de Ashe's Club-91, que con el módulo nos adjuntaron una cinta donde estaba grabada la romanza que da pie a la historia. Es una lástima, pero LIDER no puede permitirse ser con sus lectores tan generoso como vosotros lo habéis sido con la revista.

por Daniel ben Judas
con la colaboración de Quique "Ben-Hur" y Ñiko Askarbalafaba



Aventura para un grupo de tres a cinco Pj, que en un principio no hace falta que se conozcan.

La introducción transcurre en Málaga , en dónde los Pj se encuentran por motivos diversos. Si la mayoría de ellos son de clases bajas la escena inicial ocurrirá en la calle o en una taberna. Si por el contrario son nobles, la escena tendrá lugar en una fiesta palaciega.

Málaga. Tocan completas. Los Pj se encuentran reunidos (aunque no necesariamente juntos) en un lugar de los señalados anteriormente. En ese lugar actúa un trovador que dice llamarse Aristarco de Alora, un hombre de unos treinta años con una poblada barba castaña. Presenta a los espectadores su siguiente pieza: *El Romance de Diego León,* y empieza a cantar acompañándose de su laúd. La letra de la canción (extraída del compacto "Todas las voces de Sefarad") de SAGA, es la siguiente:

En la ciudad de Toledo.
En la ciudad de Granada,
ahí se criara un mancebo
que Diego León se llama.

Era alto de cuerpo,
morenito de su cara,
delgadito de cintura,
mozo criado entre damas.

De una tal se enamoró,
de una muy hermosa dama.
Se miran por la verja
también por una ventana.

Y el día que no se ven
no les aprovecha nada,
ni les aprovecha el pan
ni el agua de la mañana.

Un día que estaban juntos
dijo León a su dama:
"Mañana te he de pedir,
no sé si es cosa acertada"

"Aunque mi padre no quiera,
eso negociado estaba".
Lo que la dama responde
al mozo le agradaba.

Otro día en la mañana
con Don Pedro se encontrara
De rodillas en el suelo
los buenos días le daba.

"Don Pedro daime a tu hija
a tu hija Doña Juana"
"Mi hija no es de casar
que aún es niña y muchacha".

Por hacer burla del caso
a su hija lo contara:
"Hija, León te ha pedido,
váyase en hora mala".

"Ese sobrete no tiene
de caudal para una capa,
y el que mi yerno ha de ser
ha de menester que traiga

de caudal cien mil ducados
y otros tantos de oro y plata



y otros tantos te daré
hija mi ¡ay! de mi alma".

"Padre casaime con él
y aunque nunca me deis nada
que los bienes de este mundo
Dios los daba y los quitaba"

Ahí conoció don Pedro
que de amores se trataba
Alquiló cuatro valientes,
los mayores de la playa

Que se encontraran a León,
que le sacaran el alma.

A la subida de un monte
con los cuatro se encontrara
a los tres dejara muertos
y el otro malherido estaba.

León que se vió sin armas
a la mar se tira y nada.
Unos dicen que murió
Dios le perdone su alma

Otros dicen que le vieron
a la otra parte del agua

NOTA PARA EL D.J.: En realidad, Diego todavía no ha pedido la mano de Juana (ver más adelante)

Finalizada su actuación, algunos espectadores lanzarán monedas en su gorro conmovidos por la historia. Aristarco revelará entonces al público que la narración es cierta y que concretamente ocurrió la mañana del día anterior en Pizarra, un pueblecito a cinco leguas de Málaga. Explicará también que Diego León es su primo y que corren rumores de que tras lanzarse al río Guadalhorce (a todo lo llamaban mar en aquella época), se dejó arrastrar por la corriente y se adentró en el bosque del viejo torreón, (Tras pronunciar este nombre se oirán murmullos y exclamaciones de sorpresa y temor entre el público), en la otra orilla del río.

Aristarco ofrece 120 maravedíes de plata a todo aquél que le acompañe para rescatar a su primo en vida. Está claro que los "primos" que aceptarán la misión serán los Pj. Los de clases más bajas tendrán como incentivo el dinero, mientras que los de status elevado irán por sed de aventuras o por amistad hacia Aris (amistad que no será respetada, cómo veremos más adelante). Si los Pj piden dinero por adelantado para equiparse, Aristarco accederá de muy mala gana y tras regatear les dará no más del 25% de la cifra estipulada.

La verdad, sólo la verdad y nada más que la verdad

Aunque la historia de Aristarco es en parte cierta, (los datos falsos de la canción están marcados en negrita) , los fines para los cuales necesita la ayuda de los Pj son otros muy diferentes a los explicados:

Como buen hijo bastardo de un Goliardo, Aristarco practica la magia. Secretamente enamorado de la dama de su primo, empezó a practicar la magia negra para conseguirla. Sin embargo, las negras artes perturbaron su mente y ennegrecieron su corazón. Consiguió invocar a Agaliaretph, poniéndose a su servicio. Este, sin embargo, le exigió que sacrificara a quien más amara, a cambio de lo cual tendría una Sombra (un elemental de la oscuridad) a su servicio. A estas alturas, Aristarco ya no puede echarse atrás. El fue quien contrató los servicios de cuatro matones para que mataran a Diego simulando un accidente y poder así desembarazarse de su rival. El plan no salió bien y Diego, aunque herido, consiguió esconderse en el bosque. En él viven varios Baharis (ver Bestiario). Cuando eran adolescentes, Aris y su primo se adentraron por error en el siniestro bosque, y dos de estos seres se les aparecieron. Debido a su alta RR, Diego no sólo repelió todos sus hechizos sino que les devolvió sus bromas, y consiguió encerrar a uno de ellos en una botella. A partir de entonces los dos primos pasearon muchas veces por el bosque, sin que (por miedo a Diego) se les acercara ningún Bahari. Aris sabe que el bosque es el bastión de su primo ya que allí nadie irá a buscarle, y que cuando se recupere de sus heridas volverá al pueblo para averiguar quién ordenó su muerte y reclamar venganza. El trovador quiere evitar eso asesinando a su primo en el bosque, huyendo después por un pasadizo subterráneo que descubrió casualmente durante una de sus visitas al bosque y que nunca reveló a su primo. Este pasaje conduce a las montañas y le permitirá evitar a los Baharis dejando a los Pj perdidos entre los árboles y con los acechantes seres tras los talones.

El viaje

Partirán por la mañana y llegarán al bosque avanzada la tarde. Cruzarán el río por el puente de Campanillas, una aldea en donde pueden almorzar.

Durante el viaje, el trovador explicará a los Pj el transcurso de los hechos para hacer la historia más veraz:

"Hace una semana, volviendo de una actuación en Almería, vine a visitar a mi primo que estaba en Pizarra. Lo encontré algo extraño y él me contó que había pedido la mano de Juana y que don Pedro se la había negado. Me dijo que de todas maneras, Juana estaba de acuerdo con el matrimonio. Para animarle prometí componerle un romance. Cuando anteayer me enteré de lo sucedido supe enseguida de quién había sido obra, ¡y juro por Dios y por mi primo que si este romance no tiene un final feliz don Pedro pagará las consecuencias!

Este discurso tiene un detalle importante como más tarde veremos.

Si los Pj preguntan sobre el bosque, Aristarco les contará las leyendas que hablan sobre seres invisibles que lo habitan, pero nunca revelará su estancia anterior ni el poder de Diego sobre los Baharis.

Lo que nadie sabe

El bosque es muy siniestro y silencioso: Una densa niebla lo cubre y los sonidos se extinguen como absorvidos por los árboles. NOTA PARA EL D.J.: si se desea animar (o desanimar) a los jugadores, puede hacerse aparecer algún que otro Bahari en las ruinas del viejo torreón mientras el grupo busca a Diego. De todos modos soy partidario de reservarlos para el final.

Una vez en su interior y tras casi dos horas de infructuosa búsqueda (habrá anochecido), los Pj oirán gritos de dolor. Al dirigirse hacia ellos (provienen de una pequeña caverna en la base de una colina), Aris reconocerá la voz de su primo.

Lo que nadie sabe es que Diego ha sido torturado por un grupo de Guls (número a escoger según la calidad de los Pj) que lo están atormentando con la intención de que se desangre y así esté bien "curadito" para el ágape de medianoche.

Si el grupo se acerca verá a Diego atado en una pared chorreando sangre y medio inconsciente. Aristarco para disimular participará en la lucha aunque no arriesgará su vida. Ni él ni su primo deben morir en la batalla.

Una vez vencidos los Guls y enterrados los Pj fallecidos, Aristarco se dirigirá a su primo y le hablará:

El detalle

"Diego, ¿cómo te encuentras? ¡Diego!"
"Ay... ¿Quién sois?..."
"Soy yo, Aris".
"Ah, querido primo... cuánto tiempo sin verte... con esa barba no te había reconocido.."
"Escucha, hemos venido a sacarte de aquí"
"Gracias a Dios..."

Acto seguido, Diego se desmaya.

Esta es la conversación que entablarán los dos primos. El DJ no la debe leer con demasiada solemnidad ni debe remarcar nada de ella, si no, los jugadores intuirán que algo importante encierra. Si prestan un poco de atención a tus palabras descubrirán

que algo no encaja: Aristarco les había dicho anteriormente que hacía una semana había hablado con Diego y ahora éste no le reconoce por su poblada barba. Si el jugador listillo no descubre el detalle, el DJ puede permitir una tirada de Memoria para recordar el dato anterior , o de Psicología, que permitirá descubrir que Aristarco está nervioso por algo (ya que se ha dado cuenta de la incongruencia producida).

En realidad los primos hace más de tres meses que no se ven ya que Aris tenía un espía infiltrado en el pueblo para evitar levantar sospechas. Sólo después de enterarse del fracaso del asesinato se presentó en Pizarra.

Si los Pj le piden una explicación Aris responderá que el dolor debe hacer desvariar a Diego. Tirada de Psicología con un malus de -25% (ya que el trovador es un buen actor).

El plan se consuma

Lógicamente los Pj pueden a partir de entonces desconfiar de Aristarco. El intentará disimular sus intenciones lo mejor que pueda y les invitará a acampar en un claro (cercano al túnel). Diego estará inconsciente hasta la mañana siguiente. En su turno de guardia, Aristarco intentará asesinar a su primo cuando todos duerman y luego huirá por el pasadizo secreto hacia las montañas. Si los Pj lo vigilan o si por cualquier otra razón su plan no es viable, intentará envenenarlo a la mañana siguiente, antes de partir. Caso de conseguirlo huirá intentando no ser visto.

Si Diego muere y los Pj no descubren por dónde ha huido el trovador aparecerá durante el viaje de regreso una horda de Baharis que no les dejará tranquilos.

Si Aristarco huye, pero Diego se salva, entre todos podrán reconstruir la verdadera historia y descubrirán los mezquinos planes del trovador. Naturalmente si viajan con Diego no aparecerán los Baharis.

Después de huir por el pasadizo Aris intentará llegar hasta Pizarra para pedir lo más pronto posible la mano de Juana tras confirmar la muerte de su primo. Está seguro de que don Pedro se la concederá ya que tiene dinero más que suficiente para la dote.

Si Aristarco sabe (o cree) que Diego ha muerto, llevará a Juana a los montes con la excusa de dar un paseo. Una vez allí la conducirá hasta la vieja ermita abandonada donde la sacrificará.

Si el trovador sabe que su primo aún vive raptará a Juana y huirá con ella hacia las montañas para hacer la invocación. Cuando Diego y los Pj lleguen al pueblo, encontrarán a don Pedro desesperado tratando de descubrir con la ayuda de sus vecinos por dónde ha huido Aristarco. Finalmente, una vieja les comunicará que los vio correr hacia las montañas. Entonces se organizará una batida para capturar al raptor y rescatar a la muchacha.

Recompensas

El único dinero que pueden recibir los Pj será de don Pedro en agradecimiento por haber salvado a su hija de las garras de Aris: 200 monedas por cabeza y su amistad.

Si sobreviven a la trampa del trovador pero mueren Diego y su amada: 10 P.Ap.

Si salvan sólo a Diego: 20 P.Ap.
Si salvan sólo a Juana: 0 P.Ap.
Si salvan a los dos: 45 P.Ap.

Si salvan a los dos y capturan a Aristarco: 50 P.Ap.

De -10 a +25 P.Ap. por representación rolera.





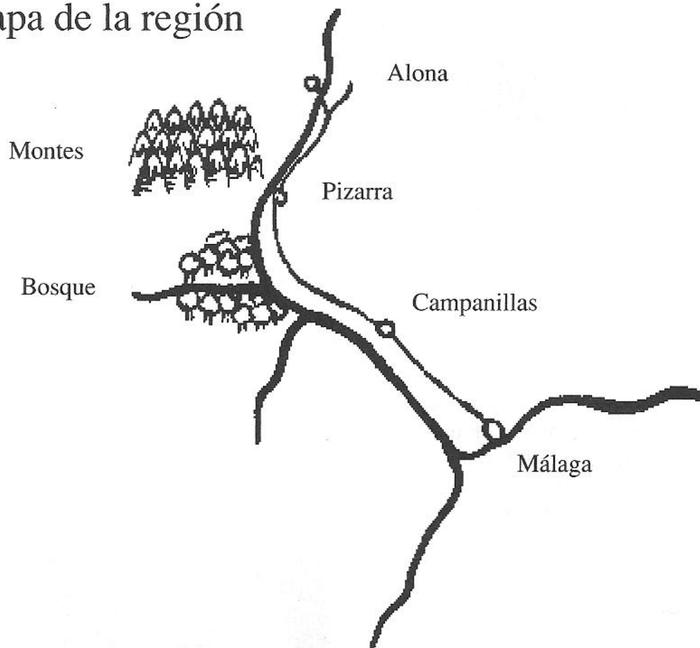
P.N.J.

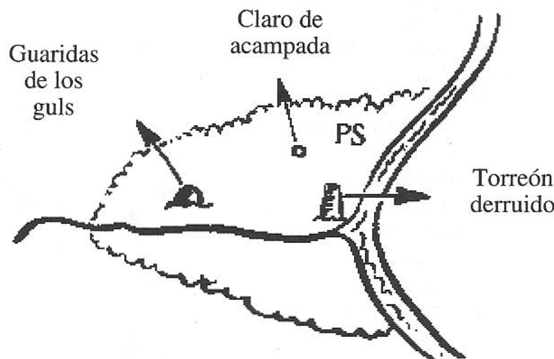
Diego León
FUE 15 Altura: 1'78 Peso: 75 kg.
AGI 10 RR: 90% IRR: 10%
HAB 20 Apariencia: 19. Edad: 21
RES 20 (cuando le encuentren 5)
PER 10
COM 15
CUL 10
Armas: Espada 70%, Cuchillo 40%
Armadura: Cota de malla, regalo de su padre. Se encuentra en Pizarra.
Competencias: Esquivar 45%, Seducción 65%, Prim. Auxilios 40%
Pequeña historia: Séptimo hijo de un noble arruinado. Tras la muerte de su padre se fue a vivir a Granada, al servicio de un Wali amigo de la familia. Más adelante se desplazó a Alora donde vivió con su tía y su primo. Actualmente reside en Pizarra.

Aristarco de Alora
FUE 10 Altura: 1'65 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: -15% IRR: 115%
HAB 10 Apariencia: 17 Edad: 27
RES 10
PER 15
COM 20
CUL 20
Armas: Cuchillo 35%, Pelea 25%
Armadura: Ropa gruesa.
Competencias: Alquimia 30%, Cantar 35%, Con. Mágico 65%, Elocuencia 70%, Esquivar 30%, Juegos de manos 50%, Leyendas 75%, Música 85%
Hechizos: Invocar Sombras, Sumisión, Virilidad, Memoria.

Juana
FUE 10 Altura: 1'60 Peso: 55 kg.
AGI 10 RR: 60% IRR: 40%
HAB 15 Apariencia: 21 Edad: 15
RES 12
PER 15
COM 20
CUL 18
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Comerciar 30%, Música 50%, Escuchar 45%

Don Pedro
FUE 9 Altura: 1'72 Peso: 80 kg.
AGI 9 RR: 75% IRR: 25%
HAB 10 Apariencia: 14 Edad: 42
RES 13
PER 19
COM 20
CUL 15
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Comerciar 85%, Soborno 90%, Elocuencia 70%





Guls
FUE 15 Altura: 1'40 Peso: 45 kg.
AGI 30 RR: 0% IRR: 110%
HAB 10
RES 15
PER 20
COM 5
CUL 5
Armas: Mordisco 65% (1D4+1D6)
Armadura: Carece
Poderes Especiales: Ver manual.
NOTA: Con una tirada de Con. Mágico (con un malus de -25% al que no sea musulmán), el DJ informará al que pase la tirada de que los ojos de estos seres sirven para la magia (ver hechizo Visión de Futuro).

Baharis
FUE 10 Altura: 1'50 Peso: 55 kg.
AGI 5 RR: 0% IRR: 130%
HAB 30
RES 10
PER 40
COM 15
CUL 25
Armadura: Inmune a armas no mágicas.
Competencias: Robar 100%, Esquivar 15%, Con. Mágico 90%, Alquimia 115%
Hechizos: Atracción sexual, Discordia, Impotencia, Sumisión, Filtro amoroso, Inmovilización.

PRINCIPE VALIENTE

Alas en el Mar

Se desarrolla a continuación una campaña para uno o más caballeros, donde podrán obtener fama y honores. Los números entre paréntesis se refieren a páginas del manual y señala las características del personaje en cuestión o una ayuda visual que puede mostrar a los jugadores.

por Jesús M.ª Cortes Meoqui

Durante el verano se extiende por Camelot el rumor de una nueva amenaza de invasión sajona desde el norte, esta vez más peligrosa pues los informes traídos por los señores de las marcas fronterizas hablan de una alianza entre sajones y pictos.

Esta mañana se ha convocado el gran consejo y poco después sois llamados a presencia del rey; éste os recibe en la soberbia Sala del Trono, donde se halla la Tabla Redonda, en cuyos asientos todos ansiáis ver un día (ojalá que sea próximo!) vuestro nombre inscrito con la magia de Merlín.

Pocas veces habéis visto a Arturo y ahora os sentís impresionados por la siempre magnífica presencia de vuestro soberano sobre el trono de oro y pedrería, protegido por la legendaria Excalibur.

El Rey, después de recibir vuestro saludo, os habla con voz serena y pensativa: "Seguramente habréis oído rumores sobre una nueva invasión sajona, tal hecho es cierto, y contamos con poco tiempo ya que nuestros enemigos perpetuos buscan la alianza de los pueblos situados al otro lado de la Muralla del Norte. Si tal pacto llegara a consumarse sería el fin. Os voy a encomendar una misión de primordial importancia para el Reino.

"En estos momentos –continúa Arturo tras una breve pausa, recorriendo con su mirada vuestros rostros– una flota al mando de Sir Gawain se dirige con todo mi ejército, por la costa oeste, hacia tierras pictas para intentar presentar batalla al enemigo. Es fundamental que no llegue a sus oídos tal maniobra, por ello vosotros debéis marchar por tierra como supuestos exploradores hacia el norte; a ojos de extraños seréis mis emisarios ante el jefe picto para negociar una alianza; pero en realidad estaréis distrayendo a mis enemigos haciendo que sus preocupaciones se concentren en vosotros. Por ello vuestra salida se hará mañana, después de un banquete en vuestro honor, y lo haréis con todo el lujo que corresponde a los embajadores de Arturo".

"El viaje no durará más de siete días, una vez lleguéis al norte estableced contacto con el jefe picto e intentad disuadirle de la alianza con los sajones, así como ganar tiempo para la llegada de la flota".

"No ignoramos los peligros que corréis, pero albergo esperanzas -y así me lo aseguró Merlín, el creador del plan- de que toda esta complicada maniobra nos sirva de algo".

"Ahora retiraos y preparad vuestro equipaje, partiréis mañana después de la fiesta.





Una despedida

El día es ideal para la celebración y Camelot resplandece con todas las torres adornadas con banderas y pendones.

Sóis el centro de atracción y numerosas jóvenes quedan prendadas de los nuevos embajadores que van a buscar la paz para el rey en tierras salvajes.

– Lady Elaine: Fama 5.200 (Pág. 102), será dama del caballero que logre seducirla en el baile, la conversación y la mesa (habilidades de destreza, encanto y cortesía en combate de resolución simple).

Pero no todo es alegría y juegos, Mordred, el hijo bastardo e incestuoso de Arturo, (Pág. 83) ha planeado envenenarles. Un sirviente les escancia copas de vino con una potente poción que les mantendrá en coma.

– Detectar el veneno: Presencia + curación, dificultad 3.

– Curar el veneno: Presencia + curación, dif. 3; el afectado si se recupera, sufrirá durante el viaje-1 a su presencia.

Al fin el baile termina y los caballeros son acompañados por toda la corte hasta las puertas de Camelot, siendo despedidos con canciones heróicas, vítores y gritos de aliento desde sus almenas.

El primer día al atravesar un espeso bosque encuentran el camino cerrado por un jinete armado, el cual les reta a combate singular si desean pasar por el sendero (Pág. 99). ¡El vencedor puede pedir rescate por el derrotado y quedarse con sus posesiones!.

Si el caballero vence a los emisarios, conocerá por los documentos o por declaraciones de éstos su condición de mensajeros de Arturo y les devolverá su equipo, no sin antes hacer algún comentario sobre la dudosa calidad de los caballeros elegidos por algunos monarcas...

El camino continúa por el bosque donde no sucede nada más. Pueden aprovechar para cazar algún jabalí.



Segundo día

Al atardecer salen del bosque y encuentran un grupo de campesinos (Pág. 48) que avanzan tirando de carros donde están lo que deben ser todas sus pertenencias. Ellos mismo pedirán ayuda a los caballeros contándoles esta historia:

"¡Socorrednos, Nobles Señores, pues huimos de nuestras tierras aterrorizados por espíritus y brujas! ¡El castillo de nuestro señor, el Duque, está maldito desde su muerte y ya no podemos soportar los gemidos de su alma en pena ni ver su armadura moverse por las almenas todas las noches, envuelta en el fuego del infierno!".

Todos los jugadores deben pasar una tirada de Presencia y pueden intentar que los campesinos les acompañen si deciden dirigirse al castillo, con otra tirada de Oratoria + Presencia, Dif. 5 (los campesinos están muy, muy asustados).

La noche ha caído acercándose nuestros personajes al castillo, éste se halla en ruinas y del puente levadizo –ahora bajado– cuelga la hiedra y enredaderas. Las maderas están podridas y deberán hacer tirada de Presencia para darse cuenta, así como Músculo + Agilidad (Dif. 3) para cruzarlo.

Dentro del castillo todo está muy abandonado, telarañas, ratas, suciedad, olor a ciénaga, maderas carcomidas... en una de las almenas se oye el toque de ánimas (Pág. 47) y en ese momento se escucha un lamento de ultratumba (Presencia Dif. 2 para no salir corriendo). Por el patio de armas una sombra rechinante avanza, parece que de sus junturas sale una luz rojiza, como el fuego de los condenados (Presencia Dif. 3). Quien supere la tirada puede intentar hablarle, pero no le responderán; si la ataca, la armadura del "fantasma" se parte en dos, saliendo disparada la parte inferior (Presencia Dif. 2), para alcanzarla, tirada de Agilidad Dif. 2.

En el interior de la media armadura, el bufón enano del duque se acurruca tembloroso y les contará, cuando lo atrapen, que preocupado por el futuro, tras la muerte de su señor, decidió asumir este papel para poder seguir viviendo en el castillo.

Resuelto el misterio, los campesinos agradecidos les darán nuevas provisiones y ungüentos medicinales para el viaje.

Frente a la Muralla Romana

Después de varios días de marcha sin incidentes, ven en el horizonte un muro que se extiende a lo largo de las colinas, han llegado por fin a la Muralla Romana, que marca el límite del reino de Arturo.

Ahora deben establecer contacto con los pictos. Si utilizan señales para atraerles no obtendrán ningún resultado.

Cuando inspeccionen las murallas y edificios adyacentes, o estén descansando, de los brezales surgirán 10 figuras pintarrajeadas de azul ¡han encontrado a los pictos!, están armados con cuchillos, porras y hachas de piedra, parecen animales salvajes y sólo una tirada de Presencia Dif. 3 hará que los jugadores reaccionen ante el ataque.

– Picto: fama: 400, Músculo: 3, Presencia: 2, Habilidades: Armas 1, Caza 3, Reyerta 1, Sigilio 3, Tiro con Arco 2.

Posesiones: Pieles de animales, amuletos de piedra y hueso, alguna moneda romana.

La refriega que sigue permitirá utilizar la habilidad de Reyerta, entre otras.

Resultado: Captura de los caballeros. Son dejados inconscientes y maniatados, siendo conducidos a la aldea picta. Victoria de los jugadores. El picto sobreviviente implora clemencia y se compromete a llevarles ante su jefe.

En este primer encuentro los pictos no responderán a ningún intento de negociación ni oratoria, pues difícilmente entienden el inglés.

Después de varias horas de marcha por el páramo, entre ciénagas y brezos, llegan a la cima de una colina entre las muchas que salpican este monótono paisaje sólo habitado pon bandadas de aves salvajes y roedores; desde ella descubren a sus pies un grupo de 40 o 50 cabañas hechas de cañas y maleza, dispuestas en círculo alrededor de un menhir.

Unos 500 hombres, mujeres y niños salen a su encuentro y les rodean con curiosidad; el jefe picto Hornjoifh (o algo parecido) les recibe y pregunta por qué han atravesado su frontera.

– Jefe Picto: Fama 1.000 Músculo 4 Presencia 2. Habilidades: armas 1, reyerta 3, sigilo 2, caza 2, agilidad 2.

Comienza un esfuerzo por convencer al jefe picto de la misión de los jugadores, utilizando Presencia + Oratoria con Dif. 4. Si no se consigue, deberán luchar contra el propio jefe con las manos desnudas, para persuadirle de la necesidad de aliarse con Arturo (Reyerta + Agilidad + Destreza).

Si ninguno de los esfuerzos tiene éxito, una tirada hecha en secreto por el Narrador para cada caballero (Presencia + Encanto, Dif. 2) hace que la horrible hija del jefe se enamore perdidamente de uno de ellos e interceda en su favor, bajo promesa del desventurado que haya conquistado (involuntariamente) sus favores, de contraer matrimonio con ella.

Lograda la amistad y alianza de este pueblo (a ser posible, sellada con el vínculo matrimonial), su jefe comunica a los caballeros que la llegada de la flota de los "cascos alados" (así llaman a los sajones) se espera al amanecer del día siguiente, en la costa cercana.

La gran batalla

Nuestros caballeros pueden idear ahora un plan para evitar el desembarco y combatir al enemigo. El sol naciente descubrirá un océano plagado de las terribles velas a franjas de los sajones (Pág. 45), por el este, mientras al norte unas naves con la enseña del dragón dorado de Camelot se esfuerzan por cortarles el paso.

Los invasores nórdicos tienen barcos más ligeros y pronto tres de ellos embarrancan en la playa (Pág 112), mientras 90 feroces sajones saltan a tierra, armados hasta los dientes y lanzando su grito de guerra.

(Utilizaremos las normas de las Pág. 32 a 44; los factores a tener en cuenta son: Presencia+Batalla+Modificadores de batalla). Los jugadores obtendrán bonificación por realizar una arenga inspirada antes de entrar en batalla, y por realizar un buen plan táctico.

La duración del combate será entre 3 y 5 turnos, debiendo realizar la tirada de supervivencia.

Al lado de los caballeros, combaten unos 150 pictos con sus armas tradicionales: arcos, lanzas y estacas.

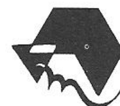
Entretanto (Pág. 58) el grueso de ambas flotas ha chocado y por un momento el mar se llena de humo y confusión. El ruido de los barcos al embestirse oculta los gemidos de los soldados heridos y las velas al rasgarse.

Después de dos horas de lucha, unas naves se destacan entre la humareda y avanzan hacia la costa. Son los barcos del rey Arturo. En menos de diez minutos Sir Gawain, ensangrentado y con su armadura rota, pero sonriente, desciende de la nave capitana y abraza a los fatigados caballeros.

Efectos

Además de la fama obtenida de cada encuentro, habrán sellado su amistad con el pueble picto, magníficos cazadores y exploradores; tal vez uno de los caballeros pueda tener (tirada de compañerismo) un escudero picto como acompañante desde ahora.

Otro jugador habrá contraído nupcias paganas con la hija del jefe picto, que siempre le esperará; no olvidemos a Lady Elaine. Por último, todos gozarán de la estima de Gawain y el propio rey Arturo. ●



PICTOS

Batalla naval

Desembarco sajon

Sajones

Poblado picto

Muralla romana

Sir Gawain y flota

Castillo en ruinas

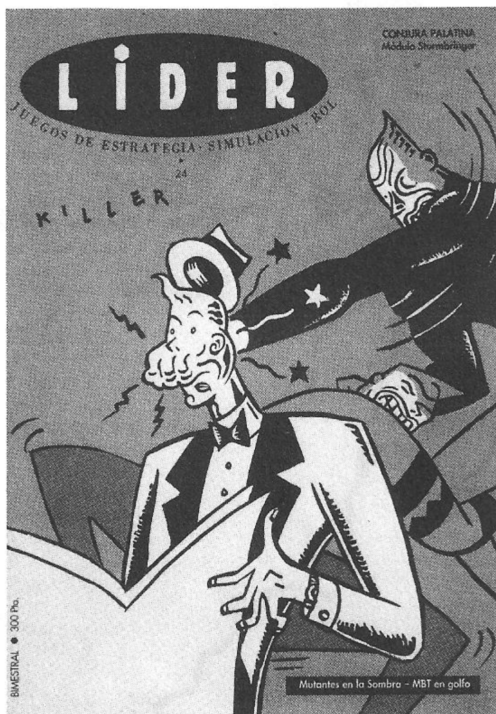
Bosque

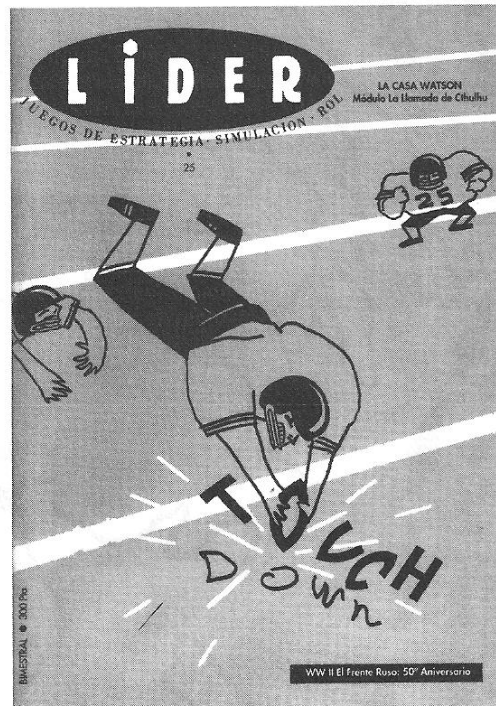
Londinium

Camelot

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!
SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (1.800,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes número anteriores:

LIDER 1 ☐	LIDER 6 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 21 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 22 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 23 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 24 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 25 ☐

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 1.800 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.400 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.550 Pta.

LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu ...

